

Министерство просвещения Российской Федерации
Министерство общего и профессионального образования
Свердловской области
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Уральский государственный педагогический университет

В помощь вожатому II
Сборник игр для работы вожатого
в загородных детских оздоровительных лагерях



Екатеринбург 2020

УДК 379.834
ББК Ч420.085.582
В11

Рекомендовано Ученым советом федерального
государственного бюджетного образовательного учреждения
высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
в качестве *научного* издания (Решение № 48 от 31.07.2020)

Редакционная коллегия:

Коротун А.В., канд. пед. наук, доцент

Майданова Т.В., аналитик I категории УНОиПД

В11 В помощь вожатому II : сборник игр для работы
вожатого в загородных детских оздоровительных лагерях /
Уральский государственный педагогический университет. –
Электрон. дан. – Екатеринбург : [б. и.], 2020. – 1 CD-ROM. –
Текст : электронный.

ISBN 978-5-7186-1691-0

Игра является важнейшей потребностью детей. Опыт детских оздоровительных лагерей показывает, что использование игровых форм в организации смены делает смену насыщенной и разносторонней.

Вожатому следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно.

Данное издание составили студенты для использования игр во время педагогической практики в условиях лагерей дневного пребывания и загородных детских оздоровительных лагерях.

УДК 379.834
ББК Ч420.085.582

ISBN 978-5-7186-1691-0

ФГБОУ ВО «УрГПУ», 2020

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Майданова Т. В.</i>	
Введение.....	4
<i>Ахмарова С., Аржанникова Е., Архипова А., Белоголова В., Воинкова М., Глоба Е., Нехороших С., Софронова П., Хабибьянова И., Чебурахина Е.</i>	
Игры для младших школьников на каждый этап смены.....	6
<i>Килин А.</i>	
Игры для детей среднего школьного возраста в летнем оздоровительном лагере.....	14
<i>Инишева Д., Селезнёва А., Овечкин И., Карманова О., Гаева К., Коровина И., Бабкина Е., Ширинова А., Фомина А.</i>	
100 игр с детьми в условиях ЗДОЛ на средний школьный возраст (11–15 лет).....	17
<i>Первухина А., Щепилова В., Лощукова У., Шабалин О., Баташова В., Ганьжина Д., Плотникова Е., Урусова Е., Нестерова К.</i>	
Игры для детей старшего возраста в летнем оздоровительном лагере.....	49
<i>Каблуков А.</i>	
Игры на знакомство.....	57
Список литературы.....	77

ВВЕДЕНИЕ

В проекте Федерального закона № 960545-7 «О внесении изменений в Федеральный закон “Об образовании в Российской Федерации” по вопросам воспитания обучающихся» (ред., внесенная в ГД ФС РФ, текст по состоянию на 21.05.2020), сказано, что воспитание – деятельность, направленная на развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма и гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам героев Отечества, к закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, к природе и окружающей среде.

Особое значение в воспитании детей в условиях загородных детских оздоровительных лагерей и лагерей дневного пребывания занимает игра. Игра – важнейшая потребность детей. Игра для ребенка – это выход в большую жизнь, осуществление его мечты, исполнение желаний. Ребенок в каждом возрасте видит игру по-своему и придает ей огромное значение.

Увлеченный игрой, ребенок обнаруживает все стороны своего характера. Часто замкнутый в отряде, он совершенно по-иному проявляет себя в игре. Через игру вожатый имеет возможность сдружить детей, сплотить их, привить им чувство коллективизма, выработать сознательную дисциплину. Игровая ситуация увлекает и воспитывает ребенка. Для того чтобы правильно организовать игру, у вожатого должна быть соответствующая подготовка, и он всегда должен помнить, что такое игра.

Игра может быть средством самопознания, развлечения, отдыха, средством физического и общего социального воспитания, спорта. Игра – это очень эмоциональная деятельность, поэтому она представляет собой большую ценность в воспитательной работе с детьми. Она всегда целенаправленна и характеризуется многообразием целевых установок и мотивирован-

ных действий. Игровая деятельность имеет много общего с трудом, особенно в детском возрасте.

Вожатому следует помнить, что главная его задача заключается в том, чтобы научить детей играть активно и самостоятельно. Работая с детьми, вожатому надо помнить, что впечатления детства глубоки и неизгладимы в памяти взрослого человека. Они образуют фундамент для развития его нравственных чувств, сознания и дальнейшего проявления их в общественно полезной и творческой деятельности.

В ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет» студенты, обучающиеся на профиле подготовки «Управление воспитательной работой» на втором курсе проходят педагогическую практику в условиях лагерей дневного пребывания и загородных детских оздоровительных лагерях. Перед выходом на практику у них проходит обучение основам вожатской деятельности. Во время изучения курса студенты не только слушают лекции, выполняют практические задания, но и целый месяц составляют методическую копилку игр для разного возраста детей, на разные периоды смены, на разные условия проведения (игры в отряде, в зале, на свежем воздухе, игры в ненастную погоду и т. д.).

Данное пособие уже второе. Студенты составили пособие с целью методической помощи в проведении педагогической практики в условиях лагерей дневного пребывания и загородных детских оздоровительных лагерях.

Игры для младших школьников на каждый этап смены

1. Игры на знакомство

«Шумная игра»

По команде вожатого, дети выкрикивают свои имена.

Цель игры – быстрее других собрать команду своих тезок.

«Теремок»

К ведущему подходит первый игрок и спрашивает:

– «Кто, кто в теремочке живет?»

– «Кто, кто в невысоком живет?»

– «Я... (Ирочка). А ты кто?»

– «Я... (Сашенька)»

К ним подходит второй игрок и диалог повторяется.

«Мячик»

Ведущий держит в руках мяч и говорит:

«Разноцветный мячик по дорожке скачет

По дорожке по тропинке, от берёзки, от осинки,

От осинки – поворот – прямо к ...(Ире) в огород!

С последними словами вожатый бросает мяч вверх. Дети, чье имя было названо, должны поймать его. Тот, кто поймал мяч, делает следующий бросок. Если названо имя, ребенка которого нет, то мяч ловит ведущий и он делает следующий бросок.

2. Игры на выявление лидера

«Веревочка»

Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. (Длина веревки зависит от количества участвующих в игре ребят.) Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Вожатый описывает задание: «Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник». Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее построить треугольник по порядковым номерам – и затем руководит действиями.



Практика этой игры показывает, что обычно эти функции берут на себя лидеры.

Игру можно усложнить: предложить ребятам построить квадрат, звезду, шестиугольник.

«Ехали цыгане»

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3–5 минут. Интерпретация:

кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде, стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители. Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся «ехать», и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга. Жеребенок – “выпавший”, но с претензиями на лидерство. Пассажиры – основная масса. Очень важно следить за всем процессом: кто руководит, кто придумывает, кому все равно, кто строит всех членов команды. За время подготовки можно четко увидеть большую часть детей, выбрать лидеров. По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

«Положи руку»

Ребятам предлагается положить всем сразу правую ладонь на плечо тому человеку в отряде, который им более всего симпатичен (душа отряда), а левую на плечо тому, кого они бы хотели видеть командиром. Вожатый определяет, кто есть кто подсчетом рук. Как правило, не бывает слишком много лидеров, если проводить эту игру в конце организационного периода

3. Подвижные игры

«Охотники и утки»

Цель игры: развитие глазомера, ловкости.

На игровой площадке чертится круг диаметром 5–8 м (в зависимости от возраста игроков и их числа).

Все играющие делятся на две команды: «утки» и «охотники». «Утки» располагаются внутри круга, а «охотники» за кругом. «Охотники» получают мяч. По сигналу или по команде учителя «охотники» начинают мячом выбивать «уток». «Убитые утки», в которых попал мяч, выбывают за пределы круга. Игра продолжается до тех пор, пока не будут выбиты все «утки» из круга. Во время броска мяча «охотникам» нельзя переступать черту круга.

Когда будут выбиты все «утки», команды меняются местами.

«Гуси-лебеди»

По цели и характеру является разновидностью игры «Ловишка» (салка, пятнашка).

На игровой площадке чертятся две линии на расстоянии 15–25 м (в зависимости от возраста играющих). Из числа играющих выбирается «волк» (реже – два), который стоит между линиями. За одной линией находятся остальные участники – «гуси», а за другой – учитель.

Учитель обращается к гусям: «Гуси-гуси!»

Гуси отвечают:

– Га-га-га!

– Есть хотите?

– Да, да, да!

– Ну летите!

– Нам нельзя! Серый волк под горой, не пускает нас домой!

– Ну летите, злого волка берегитесь!

После этих слов гуси спешат домой от одной линии к другой, а выбежавший волк (волки) старается поймать («запятнать») как можно больше гусей. Пойманных гусей волк отводит в свое логово.

После двух-трех таких «перелетов» выбирается новый волк, а пойманные гуси возвращаются в игру, которая начинается сначала.

Игры на свежем воздухе и в помещении

Развивает: координацию движений, ловкость, опорно-двигательный аппарат, способности бега, чувства спортивного соперничества

«День и ночь»

Цель игры: развитие силовой выносливости, быстроты реакции. На игровой площадке на некотором расстоянии друг от друга проводятся две линии. У одной линии выстраиваются мальчики, у другой – девочки. Между ними находится ведущий. Команда мальчиков – «ночь», команда девочек – «день». По команде «Ночь!» мальчики ловят девочек, по команде «День!» девочки ловят мальчиков. Правила игры: «осаленные» переходят в команду соперника. Развивает: быстроту реакции, силовую выносливость



4. Малоподвижные игры

«Зеркало»

Дети разбиваются на пары. Один игрок – зеркало, второй – человек перед зеркалом. Игра проходит в полной тишине.

Задача: добиться взаимопонимания и синхронизировать действия. Затем игроки меняются ролями.

«Найди то, не зная что, сделай то, не зная что»

Игроки загадывают предмет находящийся в спортивном зале (комнате), приглашается водящий. Он ищет предмет ориентируясь на аплодисменты: тихие – далеко от предмета, громкие – приближение к предмету, шквал – угаданный предмет.

«Отгадай чей голосок»

Играющие, взявшись за руки, становятся в круг. Водящий находится внутри данного круга. На голову он надевает колпак (шапку, закрывающий глаза. Дети идут по кругу и говорят следующие слова:

Вот построили мы круг, повернёмся вместе вдруг
(поворачиваются и идут в другую сторону)

А как скажем: «Скок-скок-скок» – отгадай, чей голосок.

Слова «скок-скок-скок» говорит только один игрок, на которого указывает учитель.

Задача водящего – догадаться по голосу, кто произносит эти слова. Если это ему удалось, тот становится в общий круг, а водящим становится тот, чей голос он угадал.

5. Шуточные игры

«Телепатия»

Выбирается несколько человек водящих, которые тут же выходят за пределы слышимости, а лучше еще и видимости. С оставшимися ведущий договаривается о следующем: на все его вопросы ребята будут говорить «Нет», и только после слова «винегрет» они ответят «Да». Затем приглашаются водящие, по одному. Ведущий говорит: «Я всем известный телепат. Не верите? Смотрите же. Сейчас Вы (это водящему) шепотом назовете мне свое любимое блюдо, я начну внушать ответ всем здесь присутствующим, так как мы уже настроены на одну волну. Я буду спрашивать всех о Вашем (это ведущему) любимом блюде, а все хором будут отвечать. Затем все происходит так, как сказал ведущий, и после фразы: «А, может быть, Машенька любит винегрет?», все должны громко закричать «ДА!». В конце игры, помучив водящих (любопытством), им надо бы раскрыть секрет игры.

«Здравствуйте!»

Все участники должны просто подходить друг к другу и, радостно улыбаясь, говорить «Здравствуйте!». Но говорить все это они должны, пожимая друг другу руки, локти, пальцы, спины, ноги, уши и все те части тела, которые называет ведущий-вожатый, который сам активный участник игры.

«Гусеница»

Игроки разбиваются в команды до 25 человек и выстраиваются в линии. Каждый участник проводит левую руку назад между ногами и берет правую руку игрока, стоящего сзади. Когда в каждой команде получится цепь, ведущий дает сигнал к началу. Последний человек в каждой цепи ложится на спину, человек перед ним осторожно проходит над ним назад и тоже ложится на спину. И так до тех пор, пока вся команда не перебралась назад и не легла на спину (все продолжают держаться за руки). Как только последний человек дотронулся земли головой,

он встает и начинает движение вперед, постепенно увлекая всех за собой. Побеждает команда, закончившая первой.

Рекомендации. Следующие игры можно использовать во время основного периода, когда свободного времени больше, чем в оргпериоде, когда темп работы несколько снижается, когда необходимы не внешние эффекты, а конкретные изменения, происходящие в отрядном коллективе или с конкретным ребенком.

«Музыкальная фраза»

Водящий выходит из комнаты, когда все загадывают строчку из песни и распределяют между собой по одному слову. Например, «В лесу родилась ёлочка ...», слова «в», «лесу», «родилась», «ёлочка». Входит водящий и начинает всем по порядку задавать любые вопросы.

Цель отвечающего – в своем ответе употребить то слово, которое досталось ему.

Цель водящего – выслушав все ответы, назвать загаданную строку.

6. Игры с залом

«Море Галилей»

Ведущий проговаривает слова и синхронно показывает движения, постепенно ускоряясь. Игроки пытаются за ним успевать, не запутавшись. Начинаете с «а это море, а это море, а это море-море Галилей».

Каждое следующее «действующее лицо» представляет 3 раза, потом проговаривает остальных. «А это лодка, а это лодка, а это лодка на море Галилей».

«Это рыбак, это рыбак, это рыбак на лодке на море Галилей»

Итоговый «стих» получается таким:

Глаз у рыбки на удочке
в руке у рыбака на лодке
на море Галилей

«Чучува»

По такому же типу как море Галилей. Движения выполняются на каждую фразу, только здесь нет ускорения, есть циклическое повторение движений с добавлением нового. Изюминка

этой игры – с каждым новым действием – поза становится все более неуклюжей.

«Пол, нос, потолок»

Эта игра также является хорошей проверкой внимательности. Она очень проста, ее правила легко объяснить. Правой рукой покажите на пол и назовите: «Пол». Затем покажите на нос (лучше будет, если Вы его коснетесь), скажите: «Нос», а потом поднимите руку вверх и скажите: «Потолок». Делайте это не торопясь. Пусть ребята показывают с Вами, а называть будете Вы. Ваша цель – запутать ребят. Скажите: «Нос», а сами покажите в это время на потолок. Ребята должны внимательно слушать и показывать правильно. Хорошо, если Вы весело прокомментируете происходящее: «Я вижу, у кого-то в четвертом ряду нос упал на пол и там лежит. Давайте поможем найти отвалившийся нос». Игра может повторяться несколько раз с убыстрением темпа. В конце игры можно торжественно пригласить на сцену обладателя «самого высокого в мире носа».

«Раз мобильник, два мобильник»

Раз мобильник, два мобильник,

Пейджеры, пейджеры.

Навороченные тачки,

Девочки, девочки.

Тут разборки, там разборки,

Пальчики, пальчики.

Ну-ка дружно, ну-ка вместе!

Девочки! Мальчики!

Движения игры могут придумывать сами дети.



7. Интеллектуальные игры

«Запомни букву»

Вожатый становится перед отрядом и с помощью свистка называет любую букву по собственному выбору. В течение десяти секунд все участники игры, в имени которых имеется эта буква, должны поднять руку. Тот, кто поднимет руку позже, не поднимет вообще или неправильно отгадает букву, выходит из игры. Победитель получает три очка в отрядных соревнованиях.

«Сосчитай до 30»

Количество игроков: любое

Дополнительно: нет

Цель игры отражена в названии. Надо всего лишь сосчитать до 30. Но это не так просто, как кажется на первый взгляд. Считать надо по определенным правилам: числа надо называть последовательно (1, 2, 3...), порядок произнесения не должен обговариваться заранее, т.е. кто-то (кто первый захочет) говорит «один», затем следующий игрок (а может и тот же самый) произносит «два» и так далее до 30. Но, если два человека произнесут число одновременно, то все начинается заново. Предупреждаем, сосчитать до 7 довольно сложно, а до 15 – это высокий класс.

«Немое кино»

Количество игроков: любое Дополнительно: нет. Все участники делятся на две команды. Первая команда придумывает какое-либо хитроумное слово, а затем говорит его одному из игроков противоположной команды. Задача избранного – не издавая ни звука, только жестами, мимикой и пластикой движений изобразить загаданное слово, чтобы его команда смогла отгадать, что же было задумано. После успешного отгадывания команды меняются ролями. После некоторой практики данную игру можно усложнить и сделать на порядок интереснее, загадывая не слова, а фразы.

Игры для детей среднего школьного возраста в летнем оздоровительном лагере

1. Игры на знакомство

В первые дни смены важно заинтересовать, увлечь детей интересной деятельностью. Для этого целесообразно, направить все усилия на знакомство, сплочение детей друг с другом

Игра «Комплимент»

Перед началом игры все участники становятся в круг. Затем первый игрок начинает с комплимента своему соседу. Только комплимент должен начинаться на первую букву имени того человека, которому он адресован. Например, если Вася делает комплимент Даше, то этот комплимент должен начинаться с буквы «Д»: добрая, душевная, дорогая и т. д. Тот, кто не сможет придумать комплимент своему соседу, выбывает из игры. Побеждают те, кто смог придумать или вспомнить наибольшее количество комплиментов.

Знакомство

Каждый участник делит лист бумаги на 6 частей и пишет свое имя 6-ю разными вариантами, как можно более интересными. Закончив, он разрезает лист на 6 частей и аккуратно сворачивает каждую записку.

Вожатый собирает записки, перемешивает их хорошенько и предлагает каждому по кругу вытащить 6 любых записок. По сигналу все открывают записки. Каждый пытается получить обратно все 6 своих записок с помощью переговоров с теми, кто их держит. Нельзя отдавать записку, не получив взамен другую. Побеждает тот, кто нашел свою шестерку первым.

Поиск общего

Группа делится на двойки, и два человека находят определенное количество общих признаков, затем двойки объединяются в четверки с той же целью.

Ведущий по своему усмотрению может остановить процесс на четверках, восьмерках и т. д.

2. Подвижные игры

Вышибалы

Выбирается двое водящих. Это вышибалы. Они встают по разным сторонам большой площадки. Остальные игроки перемещаются между ними, стараясь увернуться от удара. Вышибалы стремятся мячом выбить всех участников игры с поля. Неловкий выходит из игры. Двое самых быстрых становятся вышибалами.

Картошка

Игра проводится в кругу. Участники играют мячом по правилам пляжного волейбола. «Картошка» – это уронивший мяч участник. Он должен сесть на корточки в центре и ждать, когда по нему попадут мячом (специально или случайно) – «собирают урожай».

«Картошка» может поймать мяч в любой момент, не вставая с корточек. В таком случае на его место садится тот, с чьей подачи был перехвачен мяч. Все «картошки» при этом возвращаются в игру.

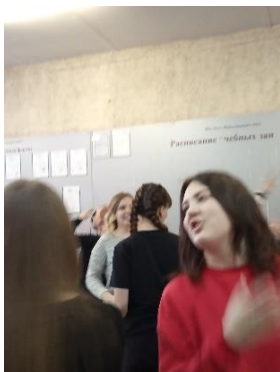
Фанты

Ведущий выбирает помощника. Игроки передают ведущему одну свою вещь (фант). Помощник ведущего отворачивается – можно завязать ему глаза – и придумывает, какое действие должен совершить хозяин вытащенного ведущим фанта, чтобы вернуть свою вещь. Все прихоти помощника игроки обязаны выполнять. Интереснее, когда это будет не тривиальное «спеть, прочитать стихи», а придуманное с добрым юмором задание.

3. Игры на выявление лидера

Сколько пальцев?

Игроки рассаживаются в круг вместе с ведущим. По команде ведущий показывает участникам определенное количество пальцев. При этом встать со стульев должно столько человек, сколько пальцев показал ведущий. В этой игре игрокам необходимо быть быстрыми и внимательными. Как правило, раньше всех поднимаются со стульев дети, стремящи-



еся к лидерству, а позже – нерешительные и менее общительные.

Стихи Барто

Необходимо заранее подготовить карточки, на каждой из которой будет написано по одной строчке из стихотворений А. Барто из цикла «Игрушки». Эти стихи все дети точно знают наизусть. Каждый участник берет карточку, на которой написана одна какая-то строчка. По сигналу вожатого, дети начинают выяснять, у кого из товарищей недостающие строки. Задача ребят – как можно быстрее найти «свое» стихотворение целиком, объединиться в группу и прочесть его хором.

Фотография для семейного альбома

Участники игры должны представить себя большой дружной семьей, которой предстоит фотосъемка для семейного альбома. Чтобы это сделать, ребятам надо определиться с тем, кто какую роль будет выполнять: кто станет фотографом, помощником фотографа, кто будет тем или иным членом семьи. Фотограф вместе с помощником помогают ребятам построиться для фотографии.

Как правило, к роли фотографа и его помощника стремятся дети с лидерскими качествами. Фотограф считает до трех, «семья» весело кричит «Сыр» – фотография готова.

100 игр с детьми в условиях ЗДОЛ на средний школьный возраст (11–15 лет)

1. Организационный период смены

«Давайте знакомиться!»

Водящий говорит слова, а все остальные повторяют за ним каждую из строк:

Скажем громко мы: «Окей!»

Сколько много здесь друзей!

Много, много, много нас. Встанут Ирочки сейчас.

Много, много, много нас. Помашут Пашечки сейчас.

Много, много, много нас. Сменяются Леночки сейчас... и т. д.

Примечание: Если игра проходит с большой аудиторией, то можно в каждой строке называть по несколько имен.

«Граница»

Устанавливается линия. Участники могут ее перейти только по какому-то признаку, установленному ведущим;

- кто любит мороженое;
- у кого дома есть кошка или собака;
- кто любит смотреть мультики;
- кто любит петь;
- кто любит танцевать;
- кто занимается футболом;
- кому ходит в художественную школу;
- кто уже был в нашем лагере;
- кто разговаривает на английском языке и т. д.

Примечание: С помощью данной игры можно узнать много интересного о ребятах. Вопросы об увлечениях рекомендуется чередовать с шуточными, чтобы постоянно подогревать интерес к игре.

«Домино интересов»

Первый участник вытягивает руку, называет свое имя и свое увлечение, а тот, кому это увлечение тоже «по душе» тоже вытягивает руку и подает ее первому и в ответ называет свое увлечение. Таким образом, все присоединяются, беря за руку друг друга, и образуя круг.

«Расскажи про своего соседа»

Ребята сидят в кругу. Вожатый предлагает им внимательно посмотреть на своего соседа справа и попробовать догадаться, какой он в жизни (или каким был в 5 лет, каким станет, когда ему будет 30 лет). Потом каждый рассказывает.

«Перемани к себе»

Участники делятся на 2 команды. Каждая команда сочиняет короткое стихотворение про одного из членов противоположной команды, зазывая его к себе в команду. Например: За окошком день погожий. Приходи скорей Сережа! Участник, про которого сочинили стихотворение, переходит в другую команду. Стихи нужно сочинять как можно быстрее, стараясь забрать себе как можно больше народа! Команда, в которой не останется людей (или будет очень мало) проигрывает.

«Привет!»

Материалы: мяч.

Все стоят в кругу. Участники бросают друг другу мяч со словами: «Привет! Ты сегодня хорошо выглядишь»; «Доброе утро! Я рад тебя видеть такой счастливой!»

Данную игру можно провести в самом начале знакомства ребят, либо перед тем, как мы начинаем играть в игры, закрепляющие знание имен детьми в отряде.

«Цып-Цап»

Все участники становятся (салятся на стулья) по кругу, водящий находится внутри круга.

Водящий обращается к любому из участников. Если он говорит кому-то «цап», то этот человек должен быстро назвать имя своего соседа слева, «цып» – имя соседа справа, «цып-цып» – все участники меняются местами, а водящий старается занять одно из мест. Если кто-то из участников не смог быстро ответить водящему (ответил не сразу или неправильно), то он становится водящим и игра продолжается.

Игра проходит очень эмоционально, требует от участников знания имен товарищей, внимания, умения ориентироваться при изменении ситуации.

«Покрывало»

Натягивается покрывало. Игроки находятся с 2-х сторон от него. 2 команды. Каждая выдвигает по 1 человеку вперед.

Покрывало резко опускается, нужно как можно быстрее назвать имя человека напротив себя. Кто не назвал, или назвал вторым – переходит в противоположную команду. Задача команд: забрать как можно больше человек себе.

«Перестрелка»

Участники встают в круг и по очереди быстро называют свои имена. Потом по команде ведущего все начинают хаотично перемещаться по заданному пространству (комната, холл, участок территории на улице и т. п.). При этом голова у каждого должна быть опущена так, чтобы он мог видеть только ноги приблизившегося.

Как только в поле зрения игрока попадают чьи-то ноги, он должен быстро поднять голову и назвать имя этого человека. Кто первый называет, тот и выиграл – он продолжает игру, другой выбывает.

Если имя названо неверно, остается тот, кто дал правильный ответ. Если оба ошиблись, то оба остаются; таким образом игра продолжается до последнего игрока.

Примечание: Лучше сыграть в эту игру несколько раз подряд, чтобы у того, кто выбывает из игры в самом ее начале, все-таки была возможность запомнить имена своих товарищей.

«3 факта»

Все участники стоят в круге. По очереди каждый называет свое имя и говорит 3 факта о себе. 2 из них правдивые, а один из фактов – ложный. Остальным нужно определить, какой же из фактов не соответствует действительности.

«Я люблю...»

Игроки садятся в круг. Кто-нибудь из участников говорит, к примеру «я люблю музыку», те, кто разделяют те же интересы, должны подсесть к нему. Затем другой игрок говорит «я люблю яблоки» и «яблоколюбые» подбегают к этому человеку и так далее. Посмотрим, кто наберет больше людей.

«Белка»

На игровой площадке ставятся две скамьи – друг напротив друга. Отряд рассаживается на них произвольно. Затем вожатый говорит: «Прошу сесть на правую скамью тех, кто любит эстрадную музыку, а на левую – тех, кто любит классику». Ребята переходят на ту скамью, которая им подходит. Затем вожатый

снова дает какое-либо задание, и дети снова пересаживаются. Таким образом, вожатый может выяснить интересы детей, задавая интересующие его вопросы. Примечание: Игра рассчитана на ребят 11–13 лет и проводится в последние дни организационного периода.

«Девочки-мальчики»

Мальчики садятся на одну сторону, а девочки в другую. Мальчики называют любые имена девочек. Если эти имена носят девочки, то они встают и рассказывают немного о себе. Потом девочки называют любые имена мальчиков. Это происходит до тех пор, пока имена всех детей не будут названы.

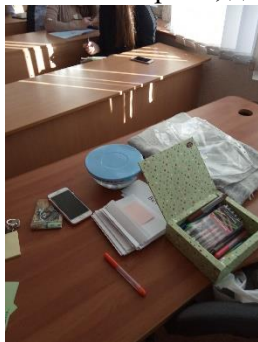
«Полслова»

Участники игры садятся в круг и перекидывают друг другу мяч. При этом бросающий громко говорит первый слог своего имени; тот, кто поймал мяч, должен быстро произнести второй слог. Если назвал правильно, то бросавший называет имя полностью. Если имя названо неправильно, то он говорит нет; и ждет, кто назовет его имя правильно и т. д.

«Свидания»

Каждому участнику игры дается листок бумаги формата А4. Ведущий предлагает всем участникам нарисовать на этом листке циферблат часов с 12 делениями. Потом все игроки должны за определенное время (минут 10) назначить на каждый час по одному «свиданию» с одним участником игры. Причем с одним и тем же человеком можно встретиться только один раз.

После того как все «свидания» будут назначены, ведущий объявляет: «Наступило 3 часа дня. Все, у кого назначены свидания на это время, должны встретиться и рассказать друг другу за несколько минут о своих самых радостных воспоминаниях детства». После того как это задание будет выполнено, ведущий называет другое время и объявляет новое задание для встречающихся в это время. Например, 8 часов вечера, те, у кого на это время назначено свидание, должны встретиться и рассказать друг другу, чтобы они хотели изменить в своей жизни. Задания могут быть самыми раз-



ными, главное, чтобы они помогали участникам игры лучше узнать и понять друг друга.

Ведущему необходимо объявит все 12 часов. Если у кого-то из игроков не назначено свидание на какой-либо час, то он должен присоединиться к любому другому свиданию. Тогда рассказывать о себе будут уже 3 человека.

Примечание: данное упражнение можно проводить в качестве небольшого отрядного мероприятия, т. к. по времени в зависимости от возраста оно проходит от 30 мин., до 1 часа. Ниже приведен пример циферблата для печати.

«Мигалки»

Все участники находятся в круге, один водящий стоит в центре. Задача участников наладить контакт друг с другом – перемигнуться или подать небольшой сигнал. Как только участники поняли друг друга, они должны быстро поменяться местами. Задача водящего заметить взаимодействие и занять место одного из них в круге. Не успевший добежать до места участник становится водящим.

«Откроем сердце друг другу»

Каждый игрок получает жетон в форме сердечка, на котором он пишет свое имя. Ведущий идет со шляпой по кругу. Игроки громко называют свои имена и опускают сердечко в шляпу. Задача игроков: вытащить из шляпы сердечко, прочесть имя и отдать его хозяину.

«Рукопожатия»

Задача каждого из участников в течение 1 минуты собрать у присутствующих как можно больше рукопожатий, при этом пока не найдешь нового участника нельзя расцеплять руки с предыдущим.

«Крокодил»

Ведущий загадывает участнику слово или словосочетание. Задача участника изобразить загаданное пантомимой. Остальные ребята должны догадаться.

«Передай действие»

Участники встают в круг в затылок друг другу, эксперт становится вместе с ними в круг. Все закрывают глаза (кроме эксперта). Эксперт посылает различные действия, например, пять разных (погладить по голове, постучать по спине, нарисовать

крест между лопатками и т. д.). Стоящий впереди должен как можно скорее и точнее передать движение, и так, пока все движения не вернутся эксперту, а он оценивает их «правильность».

«Гром – ураган – землетрясение»

Все участники делятся на тройки. Двое берутся за руки, поднимают их вверх и образуют «домик», а третий заходит внутрь и становится «жильцом». Когда водящий говорит: «Гром!» – «жилец» выбегает из «дома» и ищет себе другой «домик». Когда ведущий говорит: «Ураган!» – «домик» взлетает и пытается найти себе другого «жильца». При слове «Землетрясение!» все игроки рассыпаются в разные стороны и образуют новые тройки. Водящий пытается занять свободное место, а тот, кому места не хватило, становится новым водящим.

Примечание: Лучше проводить это упражнение в первой части программы занятий, так как оно дает возможность освоить пространство, повысить уровень эмоционального состояния и начать процесс группообразования.

«Освобождение пленного»

Играющие делятся на две группы: захватчиков и освободителей. Чертится круг диаметром 7–10 метров. В центре круга помещается пленный. По окружности располагаются захватчики с завязанными глазами. Они охраняют пленного, которого стремятся освободить другие игроки. Сделать это возможно, если незаметно пройти в охраняемый круг и вывести пленного. Если кто-то из охраны дотрагивается до освободителя, последний должен замереть до конца игры на месте.

«Биг-Мак»

Организуем большой круг. Отряд разбивается на пары, и каждая пара выбирает словосочетание из двух слов, которые традиционно употребляются вместе (например, один партнер говорит: «Биг», а другой: «Мак»; один: «Ореховое», другой: «Масло» и т. д.). По условиям игры нужно закрыть глаза и не открывать их до конца события и, кроме того, можно произносить только свое выбранное слово. Теперь ведущий перемещает команду так, чтобы партнеры были далеко друг от друга. Партнеры с закрытыми глазами, выкрикивая свое слово, находят друг друга. Как только пара воссоединилась, вожатый отводит

ее с пути тех, у кого глаза еще закрыты. По завершении задания каждая пара сообщает всем участникам свое словосочетание.

«Со скоростью света»

Инвентарь: мягкая игрушка – 1 шт.

Участники выстраиваются в круг лицом в центр, по команде ведущего на скорость начинают передавать какой-либо предмет в группе.

«Восстанови порядок»

Инвентарь: игровое поле, поворотные фишки – 10 шт.

Эксперт предлагает ребятам потренировать память. Эксперт показывает участникам игровое поле 8x8 клеток. Игра проводится в несколько этапов, Участники подходят к игровому полю. На игровом поле в определенном порядке расставлены 10 поворотных фишек. Задача играющих запомнить расположение фишек в течение 1 минуты. Заранее договариваться о том, кто какую фишку запоминает нельзя. По истечению времени фишки убираются, 10 участникам необходимо встать на места фишек. Проводится 4 разных варианта. В маршрутный лист выставляется число правильно поставленных фишек (максимальное число – 40).

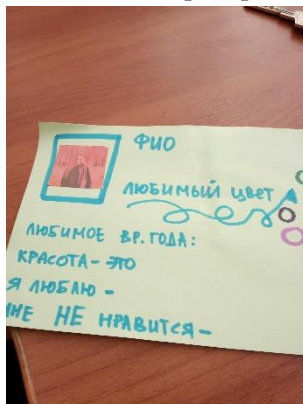
«Мячи»

Инвентарь: мягкие мячики – 7 штук.

Группа встает в круг. Участники начинают перебрасывать друг другу один мячик. Затем ведущий вводит еще один мячик, затем еще один. Задача группы перебрасывать мячики, чтобы ни один из них не упал. Группа должна дойти до своего рекорда – перебрасывать одновременно максимальное число мячиков. При выполнении упражнения скорость перебрасывания может быть невысокой. Главное, чтобы участники выработали стратегию, по которой будут вводиться в круг мячи.

«Хлопки по коленям»

Участники, соя или сидя в кругу, кладут руки на колени своих соседей таким образом, чтобы правая рука каждого оказалась на левом колене



соседа справа, а левая – на правом колене соседа слева. После этого им предлагается считать по кругу по часовой стрелке таким образом, чтобы цифры произносились в порядке, соответствующем расположению рук на коленях: тот, кто начинает, произносит «один», сосед справа произносит «два» (так как его рука лежит по порядку следующей), сосед слева – «три», а «четыре» – опять тот, кто начинал счет и т. д. Кто ошибся – выбывает из игры. Счет продолжается до тех пор, пока из игры не выйдет примерно половина участников. В качестве усложнения можно предложить участникам считать в обратном направлении или прибавлять или вычитать по единице от каждого следующего числа.

«Коллективный счет»

Цель: развитие внимания, повышение уровня сплоченности группы.

Описание: Участникам предлагается досчитать до 40 по следующей схеме: участники по очереди называют цифры, а те, которые делятся на «3» или имеют в составе цифру «3» заменяются хлопками. В случае ошибки, упражнение начинается заново. Каждый раз первый начинающий счет должен меняться. Между началом счета, участникам дается возможность скоординировать свои действия и определить принципы счета.

Цифры, которые следует заменить хлопками: 3, 6, 9, 12, 13, 15, 18, 21, 23, 24, 27, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39.

«Запомни и скажи»

Инвентарь: две большие развивающие игрушки со шнуровкой и пуговицами, простынь.

Эксперт предъявляет участникам обе игрушки для осмотра. Необходимо в течение 1 минуты запомнить как можно больше деталей игрушки. Затем игрушки накрываются простынь. Эксперт задает вопросы участникам. Оценивается правильность ответов.

«Перекинь мячик»

Инвентарь: мячик, поворотная фишка.

Участники стоят в тесном кругу, им дается небольшой мячик и формулируется задание: как можно быстрее перекинуть этот мячик друг другу так, чтобы он побывал в руках у каждого. Необходимо при этом выполнять следующие задания: переда-

вать мячик соседу нельзя; как только участник бросает мячик, он называет номер по порядку и выходит из круга и строится у черты. Следующий участник бросает мяч и также строится у черты в колонну за первым участником. Последний, кому достанется мяч, замыкает колонну с мячом в руках. Эксперт фиксирует время, которое потратили участники.

«Кто съел конфету?»

Реквизит: упаковка конфет «Монпансье» или витаминки.

Ведущий просит всех участников закрыть глаза и сложить ладони «лодочкой», затем он проходит и вкладывает в ладони трех-четырех участников по конфете монпансье. После того, как их положили в ладошки. Играющие должны засунуть их себе за щеку и вести себя так, чтобы другие не заметили «сладкое» выражение лица. По команде ведущего все открывают глаза, каждый может высказать не более трех подозрений, внимательно посмотрев на лица. Ведущий после опроса определяет наиболее подозреваемых группой детей и взрослых. Затем раскрываются настоящие обладатели конфет.

Станция «Компас»

Ведущий: «Для того чтобы не сбиться с пути каждый должен уметь ориентироваться в сторонах света. А вы знаете, как называются 4 стороны света? (дети отвечают). Сейчас я хочу проверить насколько вы сообразительные и догадливые. Эксперт объясняет ребятам, где расположены стороны света (север, юг, запад, восток). Все играющие распределяются по территории и представляют собой флюгеры (руки – это флюгер, который поворачивается по направлению ветра). Ведущий командует, откуда или куда дует ветер, например, ветер дует на северо-восток или дует с запада. Задача игроков быстро сориентироваться и повернуть всем дружно руки в нужном направлении.

«Ладони»

Необходимо при помощи ладоней построить как можно больше стилизованных изображений (например, цветок). Тематика изображений: изобразить то, что я подарил бы своему другу. В задании участвует весь отряд, можно делиться на творческие группы. Оценивается сложность композиции и количество придуманных фигур.

«Отгадай предмет»

Мастер загадывает любой предмет. Задача участников – отгадать, что это за предмет. Для этого они задают уточняющие вопросы, на которые Мастер отвечает «да» или «нет» (допускается также ответ «не знаю» или, если заданный вопрос неприемлем к данному предмету, «сложно сказать»). Каждый участник по очереди формулирует по одному вопросу. Если кому-то кажется, что он понял, о каком предмете идет речь, то он может в любой момент озвучить свою версию (не важно, его очередь задавать вопрос или нет). Если отгадка верна, команда проходит испытание, если отгадка неверна – участник, назвавший её, становится узником.

«Бег ассоциации»

Ведущий произносит вслух два случайных слова («сейф» и «апельсин»). Следующий игрок придумывает связь между этими словами («из сейфа выкатился апельсин») и называет свое слово («яйцо»). Следующий участник связывает второе слово с третьим («под кожурой апельсина оказалось яйцо») и называет свое слово. Так игра продолжается по кругу.

2. Основной период смены

«Принцесса – рыцарь – дракон»

Все участники делятся на две команды. Игра проходит по принципу «Камень – ножницы – бумага». Каждая команда совещается и одновременно показывает одно из трех движений:

«Принцесса» – руки у бедер, будто держат юбочку. Делаем реверанс и говорим «Здрасьте!»

«Рыцарь» – руки над головой, будто держат меч и рубящим движением со звуком «Хадыщ!»

«Дракон» – руки наверху и впереди с растопыренными пальцами, злобный оскал и звук «Рrrrrrr!»

Рыцарь бьет дракона, дракон уносит принцессу, принцесса влюбляет в себя принца. Игра идет до трех побед.

«Фотографы и фотоаппараты»

Участники делятся на пары: первые участники – фотографы, вторые – фотоаппараты. Первые участники водят вторых за плечи по аудитории. Вторые участники передвигаются с закрытыми глазами. Фотографы выбирают несколько интересных ра-

курсов для фотографий и делают несколько снимков – для этого, «фотоаппараты» открывают на миг глаза и запоминают увиденное. Снимков должно быть пять, затем участники меняются глазами, после обсуждают увиденное.

«Рассказ наоборот»

Участникам необходимо сочинить рассказ наоборот, т. е. первый участник начинает сочинять рассказ с конца (с последней фразы), следующий продолжает таким же образом. Причем, тот, кто нарушил обратную последовательность повествования, выходит из игры или при помощи других участников старается верно подобрать фразу. В итоге должен получиться связный рассказ.

«Кто съел конфету?»

Реквизит: упаковка конфет.

Ведущий просит всех участников закрыть глаза и сложить ладони «лодочкой», затем он проходит и вкладывает в ладони трех-четырех участников по конфете. После того, как их положили в ладошки. Играющие должны засунуть их себе за щеку и вести себя так, чтобы другие не заметили «сладкое» выражение лица. По команде ведущего все открывают глаза, каждый может высказать не более трех подозрений, внимательно посмотрев на лица. Ведущий после опроса определяет наиболее подозреваемых группой детей и взрослых. Затем раскрываются настоящие обладатели конфет.

«Рыбы, птицы, звери»

Участники становятся в круг, в центр которого встаёт водящий. Водящий закрывает глаза и начинает вращаться вокруг своей оси, вытянув вперёд правую руку и повторяя слова: «Рыбы, птицы, звери». Затем он останавливается и говорит любое из этих трёх слов, показывая рукой на кого-то из участников. Тот, на кого показали, должен быстро сказать название птицы, рыбы или зверя, в зависимости от того, что было названо водящим. Водящий считает до трёх, и если за это время стоящий в кругу не успел ничего сказать или сказал не то, что нужно, выходит из игры. Названия рыб, птиц, зверей не должны повторяться. Выигрывают самые внимательные и знающие наибольшее количество названий животных.

«3 вещи (Психоз)»

Водящий объясняет игрокам, что сейчас он загадает одного из находящихся здесь людей и назовет 3 вещи как-то с ним связанные. Задача игроков: угадать загаданного игрока. Водящий называет 3 любые вещи, которые видит: «Потолок, лампочка, подлокотник. Кого я сейчас загадал?» Как и в предыдущей игре, секрет в том, что загаданный игрок тот, который первым произнес какой-либо звук.

«Свисток»

Для игры необходимо 10–30 человек. Два-три человека выходят из комнаты, а все остальные становятся в круг (или полукруг) и держатся за руки. В центре круга – ведущий. Ему сзади к воротничку цепляется прищепка (или значок) с веревкой, на конце которой привязан свисток.

Вызывают вышедших игроков по одному. Игрок заходит в круг и ведущий объясняет ему, что у кого-то из стоящих в кругу есть свисток, в который он будет свистеть и может передавать рядом стоящему за спиной. Задача же этого игрока быстро среагировать на свист и найти свисток, при этом он имеет право потребовать показать руки того, на кого выпало подозрение.

Игра начинается. Ведущий все время находится в кругу, якобы для того, чтобы помогать отгадывающему и следить за ходом игры. На самом же деле он делает это для другой цели. Он с подходит осторожно к стоящим в кругу, становится к ним спиной, а они незаметно свистят в свисток. Ведущий постоянно передвигается по кругу, а стоящие все время свистят. Игра ведется до тех пор, пока отгадывающий игрок не найдет свисток, или водящий специально может повернуться спиной, давая игроку увидеть свисток.

«Цвет»

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь жёлтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в кругу. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает игрок, оставшийся последним.

«Раз-два-три!»

Игроки находятся в круге. Все пересчитываются по порядку номеров и запоминают свой порядковый номер. Затем все перемешиваются в круге, и в центр выходит один водящий. Он называет 2 любых числа из количества всех, находящихся в круге. Те игроки, чьи номера он назвал, должны сказать: «раз-два-три» и 3 раз хлопнуть в ладоши, а затем поменяться местами. Задача водящего быстро занять пустующее место. Тот, кому не досталось места, сам становится водящим и все повторяется.

«Кто быстрее?»

Все участники находятся в круге. Водящий ходит за кругом вдоль него. Он должен задеть любого игрока и продолжить движение бегом. Задача задетого игрока бежать в обратную сторону за кругом и успеть занять свое же место. Если он не успевает это сделать, то сам становится водящим и игра продолжается.

«В темноте»

Стулья для играющих и для ведущего расставляют по кругу. Задается тема, и участники игры высказывают свои мнения, так постепенно завязывается обсуждение. И тут ведущий просит всех закрыть глаза и только потом продолжить разговор.

Необходимость разговаривать с закрытыми глазами сначала смутит играющих, и первое время беседа будет двигаться медленно или прерываться. Задача ведущего – поддерживать разговор, заинтересовать собеседников, помочь им расслабиться и таким образом создать предпосылки для доведения беседы до ее логического завершения.

Особенности игры «В темноте» следующие.

Во-первых, сидя с закрытыми глазами, играющий не видит, кто собирается говорить, поэтому решение «вступить или не вступать в разговор» зависит только от него.

Во-вторых, когда у человека закрыты глаза, его мимика становится более выразительной. Ведущий может наблюдать за выражениями лиц играющих, за сменой настроений и реакцией на те или иные фразы.

Те ребята, которые говорят уверенно даже с закрытыми глазами, спокойно реагируют на ответные реплики, не останавливаются, если начинают говорить одновременно с кем-то еще,

наделены наиболее сильно развитыми лидерскими способностями.

Тем же, кто очень чувствительно относится к репликам других, нужно помочь развить уверенность в себе.

«Бросаемся слогами»

Игроки садятся в круг. Начинает один из играющих. Он бросает кому-нибудь мягкую игрушку и произносит какой-нибудь слог, а ловящий должен закончить слово, добавив свой слог или несколько слогов. Например: первый: «Са...», поймавший игрушку «Рай». Далее игрушка перебрасывается кому-то еще, и только что ответивший сам называет слог. Повторять нельзя.



В этой игре важен темп; тот, кто задумался более чем на три секунды (или ответил не попад), выбывает из игры.

«Ценности»

Оборудование: карточки, карандаши по количеству игроков.

Ход игры: участникам раздаются карточки и предлагается на каждой из них написать, что для них ценно в этой жизни. Затем карточки ранжируются таким образом, чтобы самое ценное оказалось на самом последней карточке. Ведущий предлагает представить игрокам, что случилось что-то страшное и из жизни исчезла та ценность, которая написана на первой карточке. Ведущий предлагает смять и отложить карточку и осознать как игрокам без этого живется. Затем так происходит с каждой ценностью по порядку. Каждый раз предлагается обратить внимание на внутреннее состояние после потери ценности. Затем ведущий объявляет, что можно вернуть одну из потерянных ценностей (можно выбрать одну из отложенных карточек). Затем предлагается осознать, что произошло, может добавить какие-то ценности. Обсуждение.

«Есть Контакт»

Один из игроков загадывает слово и говорит на какую букву оно начинается. Все остальные должны разгадать слово.

Например, ведущий говорит, что слово начинается с буквы «л». Для того чтобы ведущий открыл вторую букву, необходимо подобрать слово на букву «л» и дать ему небольшую характеристику. Например, кто-то из игроков говорит: «Это есть ночью на небе». Кто догадался, говорит «контакт» и вместе с игроком, который давал характеристику, считают до 5 и называют слово. Если слова оказались разными, тогда игроки продолжают подбирать слова на букву «л». Если слова совпали, тогда ведущий называет следующую букву, например, буква «а» и тогда образуется слог «ла». Теперь начинают подбирать слова на этот слог, давая характеристику им, считать до 10 и т. д. Ведущий тоже может отгадывать слова, которые участники характеризуют. Если он отгадает, тогда придётся подбирать новые слова. В этой игре ведущему важно, чтобы его слово как можно дольше не смогли разгадать.

«Самый рассеянный»

Организатор показывает участникам игры какой-либо предмет, например, карандаш, и просит всех выйти на минутку из комнаты.

Оставшись один, организатор кладет карандаш в такое место, где он хотя и виден, но может быть замечен лишь при внимательном осмотре комнаты. Можно, например, положить карандаш на перекладину, связывающую ножки стола, на карниз и т. п.

Когда участники игры по зову ведущего возвратятся в комнату, каждый старается как можно скорее обнаружить карандаш. Увидев его, играющий сейчас же садится, заранее тихо на ухо сообщив организатору о находке.

Самый рассеянный – последний, может выполнить какое-либо шуточное поручение.

«Да и нет, не говорите»

Ведущий говорит:

Вам прислали сто рублей.

Что хотите, то купите,

Черный с белым не берите,

Да и нет не говорите.

Затем ведущий начинает беседу с одним из участников, задавая коварные вопросы, например:

– Вы, конечно, знаете, какого цвета трава? (по правилам нельзя отвечать «да», иначе придется отдать ведущему фант – платок, значок, ботинок и т. д.).

– Знаю, – отвечает находчивый игрок и радуется что «не попался». Но ведущий задает все новые вопросы:

– А какого цвета небо? Какого цвета снег?

– Небо голубое. Снег белый. Ой, я ошибся. Про снег надо было сказать: такого цвета как мел.

Тому, кто неправильно ответил на вопрос, приходится отдавать фант. Ведущий беседует со всеми игроками, стараясь «подловить». Если ему удалось собрать несколько фантов, участники игры начинают их разыгрывать. Если ведущий не получил ни одного фанта, то ведущим становится кто-то другой. Нельзя подсказывать отвечающему. Часто договариваются не смеяться при любых вопросах и ответах. Засмеявшийся отдает фант.

«Крест-параллель»

Это игра-загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить верно или не верно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, можно играть до разгадки. Разгадка: крест обозначает скрещение ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно, нужно сказать то положение, которое обозначило бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: крест – крест.

«Бурундуки»

Ведущий на ухо называет каждого участника каким-либо животным. Все встают в круг и берутся за согнутые в локтях руки. Ведущий называет животное и соответствующий человек должен выпрыгнуть на середину, а группа не должна его пустить. Кульминация игры достигается, когда ведущий называет животное, которым названо большинство членов группы.

Цель игры: Разрядка, смех, противодействие с группой.

«Игра в зверей»

Каждый участник становится зверем – слоном, раком, комаром, оленем, рыбой, змеей, зайцем, львом или другим по своему выбору или фантазии. Главное – это придумать характерный жест, которым он и будет показывать своего зверя. Смысл игры: показать своего зверя, а потом зверя другого участника. Другой участник показывает опять же своего зверя, а потом зверя третьего участника. Все надо делать быстро, но без ошибок, кто ошибется, кладет фант. В конце игры, когда останутся двое участников фанты разыгрываются: один победитель отворачивается и придумывает смешные задание для тех, чьи фанты выбирает другой победитель.

Главное: Все жесты должны быть точными, безошибочными и очень быстрыми. Малейшая неточность или задержка карается фантом. В конце концов жесты перепутываются, рак начинает шевелить комариными хоботками, а у зайца появляется свирепое выражение лица. Попробуйте, очень хорошо игра идет в смешанной взросло-детской или студенческой компании.

«Сиамские близнецы»

Цель: научить детей гибкости в общении друг с другом, способствовать возникновению доверия между ними.

Скажите детям следующее. «Разбейтесь на пары, встаньте плечом к плечу, обнимите друг друга одной рукой за пояс, правую ногу поставьте рядом с левой ногой партнера. Теперь вы сросшиеся близнецы: две головы, три ноги, одно туловище, и две руки. Попробуйте походить по помещению, что-то сделать, лечь, встать, порисовать, попрыгать, похлопать в ладоши и т. д.» Чтобы «третья» нога действовала «дружно», ее можно скрепить либо веревочкой, либо резинкой. Кроме того, близнецы могут «срастись» не только ногами, но спинками, головами и др.

«Ходящий квадрат»

Все играющие встают квадратом (так, чтобы было занято все пространство внутри квадрата) как можно теснее, можно даже заранее очертить квадрат, в который они должны поместиться. Затем ведущий отдает команды, а квадрат их выполняет, стараясь не увеличить занимаемую им площадь, например: – Квадрат пошел влево – квадрат идет влево. – Квадрат садится – квадрат с криками и воплями пытается сесть. – Квадрат прыга-

ет – квадрат с не менее интенсивным шумом прыгает. И так далее...

«Пальцы»

На счет «три» все участники выбрасывают на руках какое-нибудь количество пальцев. Повторяется до тех пор, пока все не выкинуть одно и то же число. Также можно играть в «камень-ножницы-бумага», чтобы все в итоге выбрасывали что-то одинаковое.

«Воздушные замки»

Участники делятся на мини-группы по 3–6 человек. В центре комнаты кладется пачка бумаги и озвучивается следующая инструкция: «Каждой команде необходимо за следующие 15 минут построить из этой бумаги башню. Ничего кроме бумаги использовать нельзя. Башня должна быть выше одного метра в высоту. Побеждает команда, которая построит самую высокую башню.

«12 записок»

Вожатый вручает детям первую записку, в которой указывается, где спрятана – вторая, во второй записке указывается, где спрятана – третья и так далее. В последней (двенадцатой) – указывается, где спрятан «приз» (это может быть всё что угодно, на ваше усмотрение). Начинать прятать записки лучше в обратном порядке, т. е. ищите укромное место куда спрятать «приз», например: в дупло дерева. Далее определяете место, куда будете прятать 12-ю записку и уже с этого места либо рассчитываете шаги, либо определяете «на глаз» расстояние в метрах, либо ещё какие-нибудь ориентиры до дупла. Например: Записка № 12 «Сядьте на бревно, под которым вы нашли эту записку, лицом к зданию Клуба. Определите где у вас правая, а где – левая рука. Так вот, вам нужно пройти примерно 100 метров вправо. Потом повернуть налево и посмотреть внимательно по сторонам. Недалеко от вас и спрятан приз! Желаю удачи!» Заранее, вручая детям 1-ю записку, нужно предупредить, что они должны быть очень внимательны, т. к. записки могут быть спрятаны в самых необычных местах (например: в грязной, старой коробочке из под спичек, или в пробке из под колы, или невысоко на дереве, или под корнем, корягой). А также они долж-

ны передвигаться все вместе в поисках записок (мальчики ждут девочек). Чтобы читали найденную записку все участники.

«Мумия»

Вызывается четыре добровольца, из них составляется две команды, а можно вызывать и больше. Один из игроков в каждой команде – «мумия», а второй – «мумиатор». Суть игры: «мумиатор» должен как можно быстрее обмотать «мумию» «бинтами». В качестве бинтов обычно используется туалетная бумага. Веселье публики гарантировано! После обмотки можно произвести обратную операцию, сматывая бумагу обратно в рулон.

«Покажи»

Игрокам нужно изобразить, используя всех участников команды, какую-то картину. Например: оркестр, электричку, сороконожку, зоопарк, телевизор.

«Ехали цыгане»

Вожатый предлагает ребятам построить цыганскую повозку, состоящую из телеги, тройки лошадей, стен телеги, крыши, колес, извозчика, пассажиров, жеребенка на привязи. Время на подготовку задания 3–5 минут. Интерпретация:

Кучер – на данный момент главный лидер – организатор в отряде.

Стены и крыша – те, на кого можно положиться, хорошие исполнители.

Колеса, телега, лошади – те, на ком все стремятся «ехать», и кто способен везти, то есть лидеры меньшего ранга.

Жеребенок – «выпавший», но с претензиями на лидерство.

Пассажиры – основная масса.



По окончании игры необходимо опросить ребят, все ли согласны с таким распределением ролей и на какое место они претендуют.

«Контакт-слово»

Ведущий предлагает ребятам разбиться на пары. Пары берутся за руки. Первые номера загадывают слово и произносят его вместе с другими 3–4 словами. Задача напарников почув-

ствовать, какое из слов загадано. Затем играющие в парах меняются ролями.

«Запрещенное движение»

Ведущий объясняет правила. Все ребята должны повторять движения, которые он будет показывать, кроме одного – «запрещенного», – скажем, обхват руками головы. Вожатый совершает различные движения руками, ногами, головой, корпусом... Уличив подходящий момент, показывает неожиданно «запрещенное» движение. Кто его повторит или даже попытается повторить, тот считается нарушившим правила игры и должен выйти из игры. Сначала вожатый проводит игру в медленном темпе, давая возможность ребятам усвоить следующее правило – не повторять «запрещенное» движение. Потом темп игры ускоряется... В результате остается один или несколько победителей.

«Крест-параллель»

Это игра загадка. Вожатый говорит, что есть четыре положения: крест-параллель, параллель-крест, крест-крест, параллель-параллель. Нужно сказать соседу по очереди одно такое положение, догадываясь об их значении. Ведущий же будет говорить верно или неверно было сказано. Игра идет по кругу. Можно ее закончить, как только круг замыкается, а можно играть до разгадки. Разгадка: Крест обозначает скрещенные ноги у сидящего человека или нога на ногу, а параллель – рядом стоящие ноги. Соответственно, нужно сказать то положение, которое обозначало бы ноги говорящего и ноги того, кому говорят. Например, у меня ноги скрещены, а у соседа – нога на ногу, я говорю ему: Крест-крест.

«Паучки»

Подготовка. Для проведения игры нужны канаты или крепкие веревки по одной на каждую подгруппу. Описание Участники делятся на подгруппы по 4–5 человек. Члены каждой подгруппы встают спинами вплотную друг к другу, и ведущий обвязывает их на уровне пояса веревкой. Дальнейшие действия – как в упражнении «Рулёт».

«Рулёт»

Группа выстраивается в колонну по одному, в левой руке у каждого протянутый вдоль колонны канат. Участникам дается задание плотно крутиться по часовой стрелке в «рулёт», после

чего ведущий обвязывает группу оставшимся концом каната на уровне пояса. В таком состоянии группу просят перемещаться по помещению по траектории, задаваемой ведущим. Возможно дополнительное задание: в процессе перемещения каждый из участников сообщает три интересных факта про себя; а после завершения упражнения другие подростки вспоминают эти факты. Ведущему следует внимательно следить за траекторией движения, чтобы избежать столкновения участников с неподвижными предметами. Время выполнения – 2–3 минуты. Если в группе 14 и более человек, целесообразно организовать два «крулота» и устроить между ними соревнование на скорость. Смысл упражнения Развитие умения координировать совместные действия, сплочение группы, снятие психологической напряженности, развитие внимательности.

«Киллер»

Участник, подавая заявку на участие в игре, автоматически принимает настоящие правила и обязуется неукоснительно соблюдать их. Игра организуется на принципе честной игры, который соблюдают игроки, подразумевая под этим умышленно не мешать и не помогать соперникам, соблюдать настоящие Правила. Фотографии в личном деле участника должны соответствовать текущей внешности.

Цель игры – переживание острых ощущений человека, за которым ведется охота. Переживание чувств охотника, который ведет охоту на свою жертву. Развитие специфических навыков. Суть игры заключается в охоте за жертвой. Каждый участник является охотником и жертвой одновременно. Игра начинается для всех одновременно: участник получает на свою жертву, которая состоит из фотографии и имени жертвы. В тоже время, кто-то получает досье этого охотника... Жертва считается убитой, если охотник показал ей досье с ее именем, находясь в закрытом помещении один на один, или на улице, где в радиусе 50 метров никого нет. Нельзя убивать при свидетелях – будь то участник игры или просто посторонний человек. Каждый участник обязан отдать своему охотнику досье своей жертвы в случае состоявшегося убийства. В случае если охотник и жертва охотятся друг на друга, они должны обратиться к организаторам для того, чтобы получить новую жертву. Игра заканчивается

тогда, когда все жертвы убиты или тогда, когда вышло время, отведенное на игру. Побеждает охотник, который убил наибольшее количество жертв. Если количество убитых жертв у нескольких охотников одинаковое, учитывается время выполнения последнего убийства.

«Шаги»

Игроки собираются рядом с водящим. Он высоко подбрасывает мяч, и за то время, пока он его не поймает, собравшиеся вокруг разбегаются в разные стороны. Овладев мячом, водящий останавливает разбегающихся выкриком: «Стоп!». После чего оценивает расстояние до любого игрока и говорит, за какое количество шагов дойдет до него.

Водящий выполняет объявленное и, если он действительно остановился у «жертвы», дотрагивается до нее. Это и есть новый водящий.

Другой вариант: жертва вытягивает руки вперед, слегка сгибая их в локтях и сцепляя пальцы – водящий, после выполнения оговоренных шагов, должен попасть мячом в «кольцо». Если попал – «жертва» – следующий водящий.

Условие: шаги должны быть разные. Варианты шагов (кроме обычных):

- «Гиганты» – большие шаги-прыжки;
- «Лилипуты» – мелкие, частые;
- «Зайчик» – прыжки на носочках ноги вместе;
- «Зонтик» – в прыжке нужно сделать полный поворот вокруг себя;
- «Ниточкой» – ступни ставятся вплотную пятка к носку;
- «Утята» – присесть и шагать, не выпрямляя ног, в приседе;
- «Лягушка» – высокие прыжки вперед из приседа.

Шаги нужно объединять, группировать.

«Тише едешь – дальше будешь»

Водящий становится лицом к стене. Остальные выстраиваются в шеренгу на расстоянии 20–30 шагов от водящего. Водящий произносит: «Тише едешь – дальше будешь». Игроки в этот момент приближаются, говоря: «А приедешь – дома будешь!». После этих слов водящий резко поворачивается к игрокам. Тот, кого он заметил в движении, выбывает из игры. Выиг-

рывает тот, кто приблизился настолько, что может коснуться стоящего у стены. Выигравший становится водящим.

3. Завершающий период смены

«Ассоциация»

Водящий выходит из помещения, где сидят играющие. Из группы ребят выбирается один игрок, о котором пойдет речь. Водящий имеет право задавать вопросы такого плана: «Если бы он был цветком, то каким?» (животным, домом, природным явлением, книгой и т. д.). Водящий должен так построить вопросы, чтобы определить, о ком идет речь.

«Бонжур, мадам! Привет, браток!»

Одному из игроков завязывают глаза. Подводят его по очереди к играющим и предлагают по рукопожатию определить, с кем он здоровается – юношей или девушкой. Свой ответ он должен выразить фразой: «Бонжур, мадам!» или «Привет, браток!».

«Казаки-разбойники»

Участники игры должны разделиться на две команды: команду «разбойников» и команду «казаков». «Казаки» находят место для пленных «разбойников» – «темницу», а «разбойники» тем временем прячутся.

Затем «казаки» приступают к поиску, причем «разбойника» обязательно нужно догнать и дотронуться до него. «Разбойник», которого взяли в плен, не имеет права убежать. Все пленные находятся в «темнице», их охраняет «казак». «Разбойники» могут освободить товарища из «темницы», но для этого они должны дотронуться до «пленника». А если тот не успеет убежать сразу, «казак»-сторож может опять поймать его. «Казак» может также поймать и «разбойника», пришедшего на выручку.

Игра считается законченной тогда, когда все «разбойники» окажутся в «темнице». Потом игру можно начать сначала, а участники могут поменяться ролями.

«Испорченный факс»

Эта детская игра напоминает испорченный телефон, но в отличие от той игры, развивает не слух, а осязание детей. Игроки садятся друг за другом и смотрят в затылок друг другу. Первому и последнему игроку дается ручка и бумага. Последний

игрок рисует простую фигуру на листе, а после точно такую же пальцем на спине соседа спереди.

Каждый следующий игрок рисует на спине впереди сидящего то, что он почувствовал на своей спине. Первый игрок перерисовывает на бумаге то, что он почувствовал на своей спине. После всего сравнивают полученные картинки и веселятся. Последний игрок переходит в начало колонны и игра начинается заново.

Игра развивает: внимательность, моторика рук, память. Необходимы вещи: бумага, карандаш.

Четыре стихии

Играющие становятся в круг, в середине его – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырёх слов: «земля», «огонь», «вода», «воздух». Если сказано «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-нибудь домашнее или дикое животное. При слове «вода» играющий называет какую-либо рыбу. Когда звучит слово «воздух», игрок должен дать название птицы. При слове «огонь» всем нужно несколько раз повернуться, помахивая руками. Затем мяч возвращается водящему. Тот, кто ошибся, выбывает из игры



«СТОЙ!»

Игра может проводиться на площадке или в зале. Для ее проведения требуется волейбольный или резиновый мяч. Играющие становятся в круг и рассчитываются по порядку номеров. Водящий с мячом в руках стоит в центре круга. Он подбрасывает мяч высоко вверх и называет любой номер. Вызванный игрок старается поймать мяч, а остальные разбегаются в стороны. Если игрок ловит мяч, не дав ему упасть, он называет другой номер и подбрасывает мяч снова вверх. Игрок, поймавший мяч с отскоком от земли (или пола), кричит «Стой!» Все останавливаются, а водящий пытается попасть мячом в ближайшего игро-

ка, который старается увернуться от мяча, не сходя с места. Если водящий промахнется, то вновь бежит за мячом, а взяв в руки, снова кричит «Стой!» и старается осалить мячом ближайшего игрока. Осаленный игрок становится водящим, а игроки снова становятся в круг, и игра продолжается. После команды «Стой!» все игроки останавливаются, а пока водящий не поймал мяч, игрокам разрешается передвигаться по площадке в любом направлении.

«Монета»

Игра в круге. По кругу передается монета, причем делается это только с помощью указательного пальца правой руки. При передаче говорят теплые напутственные слова.

«Подарок пантомимой»

Дети становятся в круг. По очереди дарят «подарок» соседу справа, показывая подарок пантомимой. Тот, кому дарят, отгадывает.

«Порыв»

Игроки делятся на две команды. Одна команда образует круг, игроки другой команды стоят в центре круга. Игра начинается по сигналу ведущего. Задача игроков в центре – вырваться из круга, задача игроков, образующих круг, – не выпустить соперников. На выполнение игрового задания дается определенное время (1–5 минут). Команда, находившаяся в центре, считается выигравшей, если все ее игроки покинули круг. В противном случае выигрывает команда, составляющая круг. После этого команды меняются ролями. Другой вариант игры – находящиеся снаружи игроки пытаются пробиться в центр круга.

«Песня хором»

Участники выбирают хорошо известную всем песню и начинают петь ее хором. По команде «Тихо!» игроки замолкают и продолжают петь песню про себя. Игроки меняют темп, и после команды «громко» все поют вразнобой – игра заканчивается смехом.

«Солнышко»

Один человек становится в центре круга и закрывает глаза. Это «солнце». Группа («планеты») становится на том расстоянии, на котором им комфортно. Также можно принимать различные позы. Затем «солнце» открывает глаза и смотрит на об-

разовавшуюся картинку. После того человек, стоящий в центре, может передвинуть людей на то расстояние, на котором было бы комфортно ему. В результате все видят (особенно руководитель игры) реальную и желаемую картину отношений группы к человеку и человека к группе. Это некий вариант социометрии.

«Кто я?»

Это игра проводится в уже сформировавшемся коллективе среди уже хорошо известных друг другу ребят. Играющие рассаживаются, образуя круг. Выбирается водящий, который выходит из комнаты. После этого выбирается какой-то участник. Водящий заходит и задает вопросы: «На какое животное похож этот человек? На какой цветок? дерево? машину?» и т. д. Играющие отвечают, высказывая свое мнение. Задача водящего – отгадать, кого загадали. Если он не отгадывает, то продолжает задавать вопросы, если отгадывает, то садится в круг, а тот участник, которого загадывали, становится водящим, выходит из комнаты, и игра продолжается.

«По одежке встречают»

Каждый раз при встрече нового человека у нас создается о нем какое-то впечатление, часто оно безошибочно. В этой игре дети делятся своими впечатлениями друг о друге. Каждый ребенок получает карточку, на которой написано имя одного из участников, а также лист бумаги (всем раздаются одинаковые листы), где есть вопрос: «Кто я?» Задача ребят – написать 10 пунктов, отвечая на вопрос за того человека, чье имя на карточке. Никто не должен знать, кто о ком пишет. По окончании работы листочки раскладываются на столе рабочей стороной вверх. Затем, когда все будет написано и разложено, каждый подойдет и выберет тот листок, на котором, как ему кажется, написаны ответы от его имени. Этот этап работы вызывает интерес и легкое волнение у членов группы. В процессе поиска «своего портрета» им приходится прочитать не один, а несколько листочков, «поспорить» с кем-то из претендентов за одну и ту же характеристику, суметь отстоять свое право на нее. При обсуждении ведущий предлагает ответить на несколько вопросов:

1. Удовлетворены ли вы тем, что написано на полученном листочке?
2. Что вызвало удивление, произошли ли «открытия»?

3. Что вызвало наибольший интерес в процессе работы?

4. Какие трудности испытывали при выполнении упражнения?

«Газета»

Главный секретарь штаба: «Сейчас в вашем распоряжении будет ровно 2 часа на создание вашей газеты. Ваша задача сделать так, чтобы ваша газета была самой-самой. Через 10 минут этот зал станет информационным штабом проведения игры. Здесь вы сможете узнать о том, где и когда будут проходить встречи с интересными людьми, у которых вы сможете взять интервью. Для работы вам нужно будет сейчас взять все материалы для подготовки газеты, расположиться на вашем рабочем месте, выбрать журналистов, корректоров, писцов, редактора и т. д. Не забудьте о том, что чтобы газету читали, нужно провести также и рекламную кампанию. Итак, сейчас просим группы сообщить главному секретарю штаба темы ваших газет и в путь. Время пошло!» Первый час или полтора игры они должны рассылать журналистов в разные концы лагеря для встречи с разными интересными людьми (интересных людей изображают вожатые и другие взрослые). Информация о встречах появляется в штабе и должна сменяться буквально каждые 10–15 минут. Второй час игры выделяется чисто на оформление и написание текста газеты. Во время игры дети проводят рекламную кампанию, разведывательные вылазки в другие редакции и т. д. Срок окончания игры должен быть назначен четко и ясно. К этому моменту все газеты должны висеть в общем зале. Если ребята не успеют, им не разрешают вывесить газету (обычно такого не случается). Перерыв. Все читают газеты соперников. Независимая комиссия вручает призы по нескольким номинациям. Тематика газеты, может быть, совершенно разной, например: «Наши каникулы в лагере», «Моя смена, как это было...», «Моя семья-отряд» и т. д.

«Поиск клада»

Вожатый пишет записки, где завуалированно (в стихах, иносказательно, зашифровано) описаны места территории лагеря. Каждая новая записка посылает участников к следующей. Потом вожатый должен спрятать эти записки в определенных местах лагеря. Теперь можно начинать игру. Команда получает первое послание и по сигналу отправляется в путь. После прохождения

всех этапов ребята добираются до «клада». В роли клада могут быть различные памятные сувениры, то, что будет ярким воспоминанием для каждого из отряда после завершения смены.

«Письмо»

Задача вожатого заранее подготовить пустые белые конверты, организовать почтовый ящик. Количество конвертов соответствует количеству ребят в отряде. Каждый конверт – чист, внутри лежит бумажка с именем одного ребенка из отряда. Каждому достается такой конверт, задача ребят написать теплые пожелания, отзывы, впечатления о конкретном человеке (о том, чье имя лежит в конверте).

После того как ребята написали письмо, у них есть возможность украсить конверт – нарисовать, сделать оригами, заклеить наклейками (все что угодно), после чего все конверты отправляются в почтовый ящик. Главное условие игры – анонимность, никто не знает имя отправителя. На общем сборе, вожатый выдает ребятам письма. Подобное послание, станет для ребят памятным сувениром из лагеря.

«Живое препятствие»

Участников просят образовать «живое препятствие» – встав в плотную группу, принять такие позы, чтобы затруднить проход через нее. Но при этом препятствие должно быть принципиально проходимым, а не представлять собой сплошную непроницаемую «живую стену», которую можно одолеть только таранным ударом. Доброволец с завязанными глазами преодолевает это «живое препятствие». Ему не следует применять фи-



зическую силу (расталкивать, растаскивать других участников и т. п.), а нужно найти возможности протиснуться между ними без таких действий. Перед прохождением каждого следующего добровольца форма «живого препятствия» меняется.

«Логово паука»

Вся команда проходит через паутину, причем члены команды не должны касаться ее, иначе вся команда начинает игру с самого начала.

Каждой команде понадобится веревка длиной примерно 30 метров и два дерева или шеста высотой по крайней мере 3 метра, на расстоянии около 3 метров друг от друга. Разрежьте веревку на части, чтобы сформировать из них паутину между деревьями, причем дыры в паутине должны быть достаточно большими для того, чтобы через них мог пройти человек. Сделайте проемы разных размеров, также нужно будет сделать два проема большего размера ближе к низу паутины для первого и последнего человека в команде.

«Пещера отчаяния»

У всех членов команды завязаны глаза, за исключением лидера. Команда перемещается с одной площадки на другую, следуя вдоль веревки. Если кто-либо отклонился от маршрута, вся команда начинает игру заново.

Каждой команде нужна будет веревка длиной 50 м и повязки на глаза для всех членов команды.

Легенда: команда находится в глухой пещере со множеством обрывов. Пещера совершенно темная – нет и лучика света, и только один человек знает путь. У всех членов команды, кроме лидера, завязаны глаза. Команда должна образовать тесную группу, находиться близко к друг другу, чтобы знать куда идти, следуя за лидером. Если хотя бы один человек сбивается с пути, вся команда начинает игру заново. Команда стартует заново столько раз, сколько будет необходимо. Члены команды могут держаться за руки, за одежду соседа, могут разговаривать друг с другом, если нужно. Лидер управляет группой, идя спереди, внутри или сзади группы, либо попеременно то сзади, то спереди, но он не может дотрагиваться до кого-либо.

«Паутинка»

Все садятся в круг. Вожатый закрепляет на указательном пальце конец нитки от клубочка, а клубочек бросает одному из участников при этом говорит, чем запомнился ему этот человек. Следующий участник, кому попал клубок проделывает то же самое действие и т. д. Пока в кругу между участниками не образуется паутинка. Все поднимают паутинку над головой и образуется крыша – общая крыша. Потянули слегка за нитку и почувствовали связь всех, что свидетельствует о сплоченности коллектива;

далее паутинка распутывается вместе с теплыми словами человеку, от которого клубок был получен в первый раз.

«Жаль, что его нет»

Цель: осознание единства и ценности каждого члена отряда.

Все участники сидят в кругу, два или три ребенка выходят и садятся за кругом. Остальные должны представить и рассказать о том, что изменилось бы, если бы этих детей не было с начала смены.

«Расскажи обо мне»

Все сидят в кругу. Каждый член отряда выбирает трех (двух, пяти) человек, чье мнение о себе он хотел бы услышать. Причем это мнение может быть, как положительным, так и отрицательным (но в качестве пожеланий, а не оскорблений). Как правило дети выбирают в том числе вожатых – здесь есть прекрасная возможность показать, что такое хорошее, не оскорбительное высказывание и по поводам плюсов, и по поводу минусов человека. Если еще кто-то, кроме выбранных, хочет сказать, то ему тоже дают слово.

«Сахарница»

Игра в конце встречи. Участники делятся на две равные группы. Первые садятся в круг на стулья и закрывают глаза. Вторые встают у них за спиной, кладут руки на плечи. Включается тихая спокойная музыка. В течение 30 секунд ребята внешнего круга тихонько, на ухо сидящим перед ними говорят добрые слова. Через 30 секунд внешний круг перемещается по часовой стрелке. Как только круг пройден полностью, группы меняются местами. Важно: слова должны быть добрыми, внутренний круг не говорит ни слова и не открывает глаз.

«Путаница»

Участники стоят в кругу, взявшись за руки. Водящий отворачивается и считает до 10. За это время играющие не размыкая рук запутываются между собой (закручиваются, переступая через руки, проходя под руками). После счета 10 участники остаются в таком положении, как у них получилось. Задача ведущего – распутать игроков до исходного положения

«Мост дружбы»

Ведущий просит детей по желанию образовать пары, придумать и показать какой-нибудь мостик (при помощи рук, ног,

туловища). Затем предлагается построить мосты втроем, вчетвером и т. д., пока не будут задействована вся команда. Заканчивается упражнение тем, что все берутся за руки, делают круг и поднимают руки вверх, изображая «Мост дружбы».

«Таинственный незнакомец»

Ведущий загадывает кого-то из участников игры и дает всем подсказки (говоря или записывая их, они также могут быть в виде рисуночных ребусов) об этом загаданном участнике. Ведущий предлагает подсказки от лица «таинственного незнакомца».

Например: «у меня голубые глаза», «у меня светлые волосы», «я умею играть на гитаре». Подсказки должны быть четкими и ясными. Когда ведущий произнес все подсказки, он спрашивает: «Кто я?».

Задача участников – отгадать, кого из присутствующих загадал ведущий. Если играющие не отгадали, кто это, то ведущий еще раз проговаривает все подсказки и просит «таинственного незнакомца» встать. Предлагая «незнакомцу» встать, ведущий должен смотреть ему прямо в глаза.

«Спинная газета»

В этой игре двум играющим прикрепляют на спину написанный на листке номер (либо какое-то слово) и они, встав в круг, прыгают на одной ноге, пытаясь увидеть номер соперника, при этом не дав прочитать свой.

«Тише-громче»

Практически все играли в свое время в игру «Холодно-горячо»? Приведенная игра на нее похожа: играющие садятся в круг, а водящий выходит из круга и поворачивается спиной. Кто-то из круга прячет любую вещь (например, у себя в кармане), а водящий должен указать на того человека, который ее спрятал. Для этого играющие поют любую песню, причем делают это громче, когда водящий приближается к этому предмету и тише, когда он удаляется от него. Если водящий найдет нужного игрока, то он становится на его место, а найденный выходит водить.

«Тайный друг»

Каждый на бумажке пишет свое имя, так чтобы было понятно, кто имеется ввиду. Все записки складываются в одну кучу (шапку, коробку, в общем, какую-то ёмкость), и каждый бе-

рет себе одну, и никому ее не показывает. Следует внимательно проследить, чтобы никто не вытащил самого себя. С этого момента тот человек, который написан на бумажке, становится тайным другом. Вы должны все время, постоянно и методично дарить ему подарки, оказывать знаки внимания, писать записочки, желать приятного аппетита и спокойной ночи, вы должны обеспечить ему комфорт и хорошее настроение. Но все это нужно сделать так, чтобы он ни за что не догадался, кто же ему пишет. Игра может продолжаться несколько дней.

В конце игры все участники высказывают свои предположения о том, кто являлся их тайным другом, а затем объявляют истинных тайных друзей.

«Поймай хвост дракона»

Ребята выстраиваются в колонну, каждый держит впереди стоящего за пояс. Они изображают «дракона». Первый в колонне – это голова дракона, последний – хвост. По команде ведущего «дракон» начинает двигаться. Задача «головы» – поймать «хвост». А задача «хвоста» – убежать от «головы». Туловище дракона не должно разрываться, т. е. играющие не имеют права отцеплять руки. После поимки «хвоста» можно выбрать новую «голову» и новый «хвост».



Игры для детей старшего возраста в летнем оздоровительном лагере

1. Игры на знакомство

«Позови меня»

Ход игры: дети делятся на две команды. Каждой команде необходимо всем вместе исполнить песню, в которой есть имя. Если в противоположной команде есть игрок с таким именем, то он переходит в команду, которая исполняла это песню. Выигрывает та команда, в которой осталось больше человек.

«Пиф-паф»

Все игроки становятся в круг. Игроков должно быть не менее 6–7 человек. Сначала ведущий называет имя любого игрока. Названный должен присесть. А его соседи справа и слева начинают дуэль. Ее принцип очень прост. Надо вытянуть руку в виде пистолета в сторону противника и сказать: «Пиф-Паф». Проигрывает тот, кто сделает это чуть позже своего противника или вместо «Пиф-Паф» скажет, например, «Птыж» (что случается очень часто). Если человек, имя которого назвали, вовремя не присел, то он убит, т. к. он оказывается между двумя стреляющими. Убитый (проигравший) выходит из круга. Выигравший поединок называет чье-нибудь имя и все повторяется. Нельзя называть имена своих соседей. Победители – двое оставшихся в круге. При желании можно устроить дуэль и между ними. Спорные моменты (если выстрелили одновременно) можно решать следующим образом: если игроков много – убиты оба, мало – переигрывается.

«Творческий круг»

Все участники становятся в круг. Один из играющих делает шаг вперед, называет свое имя и показывает свое движение. Далее каждый участник повторяет за предыдущим и показывает свое (повторять нужно только имя и движение предыдущего игрока, а не всех ранее представившихся). Так до тех пор, пока все не представятся. Игру можно продолжить, но уже как эстафету. Каждый участник, назвав свое имя и показав свое движение передает эстафету любому из круга, назвав его имя и показав его движение.

«Интервью»

Игра больше подходит для подростков. Каждый участник пишет на маленьком листочке свои имя и фамилию, складывают все листочки в коробку, перемешивают, затем вынимают из коробки «вслепую» по одному листочку. В итоге у каждого игрока – лист с чьей-либо фамилией. Задача подростков взять интервью у того человека, чье имя написано на его листочке. Право выбора задаваемых вопросов остается за каждым игроком. Но цель игры – знакомство коллектива. После того, как каждый из участников взял интервью, все садятся в круг и по очереди рассказывают о том человеке, кому задавали вопросы. Опять же, право отбора сообщаемой всем полученной информации остается за участниками игры. Они могут рассказывать всему коллективу все то, что услышали в ответ на свои вопросы, а могут и часть информации оставить «для служебного пользования» – т. е. только для себя. Игра помогает подросткам раскрыться перед незнакомой группой, но при этом гораздо легче преодолевая собственные комплексы стеснительности, свойственные психологическим особенностям данного возраста.



2. Игры на закрепление знакомства

«Шляпа»

Участники стоят в кругу. Все вместе делают два хлопка, щелчок пальцами правой руки, щелчок пальцами левой руки, два хлопка и т. д. Желательно, чтобы начинал вожатый. Итак, при щелчке пальцами правой и левой руки ведущий произносит своё имя, затем два хлопка, после этого при щелчке пальцами правой руки произносит своё имя, а при щелчке пальцами левой руки – имя одного из участников. Тот игрок, чье имя назвали, повторяет то же самое. Например, Оля, Оля, два хлопка, Оля, Игорь, Игорь, Игорь, два хлопка, Игорь, Света и т. д. Кто не успел – тот «прошляпил».

3. Игры на сплочение

«Сидячий круг»

Команда формирует тесный круг (плечи касаются). После этого попросите ребят повернуться на 90 градусов направо. Задание: Нужно медленно сесть на колени друг к другу и рукой коснуться плеча, находящегося сзади человека. Завершите это упражнение на высокой ноте, смеясь и хлопая всем.

«Геометрическая фигура»

Ход игры: дети встают в круг, взявшись за руки, и закрывают глаза. Теперь им необходимо сделать заданную фигуру. Задачу можно усложнить тем, что процесс будет проходить в тишине.

«Найди признак»

Ход игры: водящий уходит за дверь, все остальные делятся на 2–3 команды по какому-либо признаку – по причёскам, по деталям одежды и т. п. Например, в одной команде игроки с часами, в другой – без. Когда команды разделились, водящий заходит. Он должен догадаться, по какому признаку они разделены.

4. Игры, которые можно провести в автобусе/в зале

«Детектив»

Один или двое игроков выходят. После им объявляют, что они должны выяснить нечто («раскрыть преступление»), задавая вопросы, подразумевающие ответы «да», «нет». Отвечают играющие «да» – если первое слово вопроса оканчивается на гласную, «нет» – на согласную. Детективы достигнут цели, если разберутся, каким именно образом их дурачат.

«Чёрная магия»

Тип: головоломка, игра-розыгрыш.

Применимость: одноразовая

Что требуется: ничего.

На сколько людей рассчитано: от 3 и более.

Динамичность: высокая.

Место проведения: где угодно.

Описание: ведущий объявляет, что сейчас будет игра «Черная магия» (Это важно!). Потом признается, что один из присутствующих обладает тайными знаниями и сейчас покажет всем черную магию. Игрок, с которым предварительно договорились,

уходит из комнаты. Ведущий объявляет, что вышедший сможет угадать любой предмет, который загадают зрители. Зрители загадывают предмет, ведущий приглашает черного мага в комнату. Потом начинает спрашивать у мага: «Этот предмет?», указывая на какой-нибудь предмет. Указав на несколько предметов, получает отрицательный ответ. Указав на загадываемый предмет, маг говорит, что был загадан этот предмет. Игра продолжается столько туров, пока зрители не поймут принцип действия игры.

Разгадка: Перед игрой ведущий договаривается с «магом», что загадываемый предмет идет после черного предмета по цвету. Поэтому важно назвать четко название игры, чтобы у зрителей была хоть какая-нибудь подсказка. Допустим, зрители загадали зажигалку. Ведущий показывает, например, на пол, лампочку, свитер и др. Потом указывает на черный носок (телевизор, значок, компьютер и др.). Значит, следующий предмет будет загадываемым зрителями. То есть после указывания на носок, ведущий покажет на зажигалку. Как видим, минимальное число показываемых предметов равно двум.

«Арам-шим-шим»

Участники берутся в круг за руки. В центр круга выходит водящий, закрывает глаза и вытягивает руки (стрелой) в любом направлении. Круг начинает двигаться по часовой стрелке, а водящий – в противоположном направлении. При движении все повторяют хором слова: «арам-шим-шим, арам-шим-шим, арам-шим-шим – покажи-ка на меня! И раз, и два, и три, покажи!» На счет «три» все останавливаются. Игрок противоположного пола, на которого при остановке указал водящий выходит в центр круга. Эти игроки становятся спиной друг к другу и закрывают глаза, а остальные участники хором начинают считать до трех и говорить «и раз, и два, три, посмотри». На словах «посмотри» игроки в центре поворачивают головы в любом направлении. Если повернули в одну сторону – обнимаются, если нет – жмут друг другу руки

«МПС (мой правый сосед)» – одноразовая игра

Для этой игры все (кроме водящего) должны сидеть в круге. Задача водящего – отгадать, что такое МПС. Можно сразу сказать водящему, что это – человек, а можно дать возможность самому об этом догадаться. Дети, сидящие в кругу должны опи-

сывать своего соседа справа. Вопросы в этой игре можно задавать любые, не только те, на которые можно отвечать «да» или «нет». Лучше, если один вопрос задается несколькими людям. Как только водящий догадается, что МПС – это о каком-то человеке, наступает самая смешная часть – у одного сидящего МПС будет девочка, у другого – мальчик, у третьего – учитель; у одного с голубыми глазами, у второго – с карими. Редко кому удастся отгадать, что же такое МПС, но после этой игры общая добрая атмосфера в группе обеспечена. Ясно, что в одном коллективе в эту игру можно играть лишь однажды. Однако если этот коллектив «открытый», например – разновозрастная группа школьников, занимающихся в одном туристическом клубе, где всегда есть старики и новички, в нее вполне можно играть один раз за поход. Совет. Водящим в этой игре стоит выбирать «интеллектуала» – человека, который уверен в своих умственных способностях. Особенно полезна игра для ребят, которые становятся отличниками за счет хорошей памяти. Дело в том, что школьное урочное пространство редко создает для них ситуации дискомфорта. Им кажется, что всегда они будут такими же успешными, как на уроках, просто потому, что могут запомнить все что угодно. Скорее всего эти ребята не догадаются, что такое МПС, но обязательно задумаются, почему им не удалось этого сделать. Они, конечно же, захотят развить новое для себя качество, которое так необходимо в жизни – логическое и креативное мышление. Это поможет им и в дальнейшей учебе.



«Ха-ха-ха» - игра-шутка-минутка

Задача игроков состоит в том, чтобы не засмеяться. Играющие садятся или становятся в круг и один из участников произносит как можно серьезнее: «Ха!». Следующий говорит: «Ха-ха!». Третий: «Ха-ха-ха!» и так далее. Тот кто произнесет неправильное количество «Ха!» или засмеется – становится зрителем. Зрители могут смешить остальных участников игры. Игра заканчивается тогда, когда засмеется последний участник игры.

«Есть контакт» – если нечем заняться, нужно убить время

Ведущий загадывает слово, называет его первую букву (слово должно быть нарицательным существительным в ед. ч., именительном падеже). В процессе тура отгадывания данного слова все определения должны касаться слов, начинающихся на указанную букву (или, в дальнейшем, указанную последовательность букв).

Участники задают ведущему вопросы-определения. Ведущий должен придумать слово, которое подходит под определение, и ответить: «нет, это не ... (указывает подразумевавшийся участником термин)», или, если определение однозначно описывает загаданное слово, «да, это (загаданное слово)».

Так как обычно определение не ограничивает область до одного слова (пример задаваемого вопроса: «Это не птица?»), то ведущий не обязан угадывать именно то слово, которое задумали отгадывающие – достаточно любого слова, описываемого определением. В некоторых модификациях правил запрещается дальнейшие вопросы без изменения определения (типа «Это не другая птица?»).

Если ведущий не может придумать подходящее слово, но задумку спрашивающего ухватил другой участник (или несколько), то тот участник (участники) говорит «контакт» (подразумеваемая, что произошёл мысленный контакт), даётся время до 5 минут или начинается обратный отсчёт (например, от 10). Если за время отсчёта ведущий так и не назвал подходящего слова, «контактирующие» участники хором произносят слова, которые они подразумевали. Если они произносят одно и то же слово, ведущий называет первую неотгаданную букву загаданного слова, и ему задают определения существительных, начинающихся уже с указанных букв. Иногда требуется совпадение слов лишь двух из всех «сконтактировавших» или вообще не требуется произношение слова несколькими участниками одновременно.

Цель участников – придумывать такие слова, чтобы ведущий не смог догадаться, что это за слово, но смогли догадаться другие участники. Одна из возможных стратегий (не поощряемая, впрочем) – загадывать термины-вопросы из области, в которой сильны отгадывающие, но не ведущий.

Игра заканчивается, когда игроки произносят вслух загаданное ведущим слово. После этого обычно происходит смена ведущего (например, на того участника, который задал решающий вопрос).

«Шуточные вопросы» – данную игру можно провести во время поездки в автобусе или же тогда, когда нужно чем-то занять детей.

1. Чем больше ковыряешь, тем больше становится – что это такое? (Дырка)

2. Кто под проливным дождем не замочит волосы? (Лысый)

3. Почему львы едят сырое мясо? (Потому что они не умеют готовить)

4. Что производят в Бразилии и нигде больше? (Бразильцев)

5. Кем ты станешь в двадцать лет? (Двадцатилетним человеком)

6. Что имеет восемь ног и может петь? (Квартет певцов)

7. Как удвоить количество ваших денег? (Посмотреть на них в зеркало)

8. Может ли петух назвать себя птицей? (Нет, он не умеет говорить)

9. Каким гребнем голову не расчешешь? (Петушиным)

10. Что самое первое мы делаем утром? (Просыпаемся)

11. Что жжется в холодильнике? (Горчица)

12. В каком случае 6 детей и 2 собаки, забравшиеся под обычный зонтик, не намокнут? (Если не будет дождя)

13. Какой человек может одной рукой остановить мчащийся автомобиль? (Инспектор ГИБДД)

14. Почему ковбои ездят на лошадях? (Потому что лошадь слишком тяжелая, чтобы ее нести)

15. Что вампир говорит своей вампирше? (Обожаю вашу группу крови)

16. Что может путешествовать по свету, оставаясь в одном и том же углу? (Почтовая марка)

17. Когда лошадь покупают, какая она бывает? (Мокрая)

18. Что нужно сделать, встретив во сне тигра? (Проснуться)

19. Почему курица несет яйца? (Если бы она их бросала, они бы разбивались)
20. Где всегда можно найти червей? (В карточной колоде)
21. Какой рукой лучше размешивать чай? (Никакой – это лучше делать ложкой)
22. В какой школе вас сначала выкидывают, а потом уж дают диплом о ее окончании? (В парашютной школе)
23. Какая разница между блохой и собакой? (Собаки могут иметь блох, а блохи не могут иметь собак)
24. Перед кем люди всегда снимают шляпы? (Перед парикмахером)
25. Что есть у слонов и нет ни у каких других животных? (Слонят)
26. Когда человек может мчаться со скоростью гоночного автомобиля? (Когда он находится в этом автомобиле)
27. Как проще добиться того, чтобы ваши капиталы выросли? (Положить их под увеличительное стекло)
28. Почему Робин Гуд грабил богатых? (Потому что у бедных не было денег)
29. Что нужно сделать, чтобы четыре парня остались в одном сапоге? (Снять с каждого по сапогу)
30. Кто сидит спиной к царю? (Кучер)
31. Как разделить 5 картофелин точно на двоих? (Размять их в пюре)
32. Что произошло с сардиной, когда она явилась по объявлению о приеме на работу? (Ее направили на консервный завод)
33. Что общего у рыб и болтунов? (Без конца разевают рот)
34. Что создает вдвое больше шума, чем визжащая свинья? (Две свиньи)
35. Что получится, если скрестить червяка и шубу? (Гусеница)
36. Кто не задает вопросов, но требует ответа? (Телефонный звонок)
37. Когда мышь и слон могут весить одинаково? (Когда весы сломаны)

Игры на знакомство



«Здравствуйте»

Все встают в круг лицом, плечом к плечу. Водящий идёт по внешней стороне круга и задевает одного из игроков. Водящий и играющий, которого задела, бегут в разные стороны по внешней стороне круга. Встретившись, они пожимают друг другу руки и говорят: «Здравствуйте!» Можно назвать ещё своё имя (это обговаривается в условиях игры). Потом они бегут дальше, пытаясь занять свободное место в кругу. Тот, кто остался без места, становится водящим.

«Светофор».

На площадке надо начертить две линии на расстоянии 5–6 метров друг от друга. Играющие стоят за одной линией. Водящий стоит между линиями примерно по середине спиной к играющим. Он называет какой-нибудь цвет. Если у играющих присутствует этот цвет в одежде, они беспрепятственно проходят мимо водящего. Если у игрока нет такого цвета, то водящий может осалить перебегающего игрока. Осаленный становится водящим.

«Тропинка»

Участники игры выстраиваются в цепочку друг за другом. Тот, кто стоит первым в этой цепочке, становится водящим. Все идут змейкой по тропинке в затылок друг за другом, причём водящий преодолевает различные препятствия. По сигналу водящего первый игрок становится в конце змейки, а водящим становится тот, кто оказался первым игроком.

«Заколдованный замок»

Играющие делятся на две команды. Первая – должна расколдовывать «замок», а вторая – помешать ей в этом. «Замок» может служить стена или дерево. Около «замка» находятся «главные ворота» – ребята из второй команды с завязанными глазами. Игроки, которые должны расколдовывать «замок»

начинают двигаться по площадке по команде ведущего к главным воротам. Их задача – незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача второй команды осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры команды меняются ролями.

«Гнёздышко»

Дети приседают на корточки в кругу, взявшись за руки – это «гнёздышко». Внутри сидит «птичка». Снаружи летает ещё одна «птичка» – ведущий и даёт команду «Птичка вылетает!» «Гнездо» рассыпается, и все летают, как птицы. Ведущий командует: «В гнездо!» Все опять приседают. Кто не успел, тот становится ведущим.

«Заяц без логова»

Участники игры стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики зайца». Выбирают двое водящих – «заяц» и «охотник». «Заяц» должен убежать от «охотника», при этом он может спрятаться в домик, то есть встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от «охотника». Если «охотник» осалит «зайца», то они меняются ролями.

«Сантики-фантики лимпопо»

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на не большое расстояние. За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим движения». Этот игрок должен будет показывать различные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притопывание ногой и т. д.) Все остальные игроки повторяют движения за ним. Задача водящего – определить, кто будет показывать движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом на протяжении всей игры ребята хором произносят слова: «Сантики-фантики лим-по-по...». В незаметный для водящего момент показывающий меняет движение, все должны быстро тоже поменять движение, чтобы не дать водящему догадаться, кто ими руководит. Игра продолжается, пока показывающий не будет обнаружен.

«Вороны и воробьи»

На расстоянии 1–1,5 м начертите две параллельные линии. От них отмерьте по 4–5 м и начертите ещё две линии. Первые две линии – это линии старта, вторые – «домики».

Команды выстраиваются спиной друг к другу около пер-вых линий, то есть на расстоянии 1–1,5 м. Команд две, одна из них – «воробьи», а другая – «вороны». Ведущий встаёт между командами и называет слова: «воробьи» или «вороны». Если ведущий сказал «вороны», то вороны догоняют воробьёв, кото-рые пытаются убежать за вторую линию. Если ведущий говорит «воробьи», то воробьи бегут и ловят ворон. Игра заканчивается, когда в команде не останется ни одного играющего.

«Невод»

Игра проходит на ограниченной площадке, пределы кото-рой нельзя покидать никому из играющих. Двое или трое игра-ющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача – поймать как можно больше «плавающих рыб», то есть остальных игро-ков. Задача «рыб» – не попасться в «невод». Если рыбка не смогла увильнуть и оказалась в «неводе», то она присоединяется к водящим и сама становится частью «невода». «Рыбки» не имеют права рвать «невод», то есть расцеплять руки водящих. Игра продолжается до того момента, пока не определится игрок, оказавшийся самой проворной «рыбкой».

«Капканы»

Шесть играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их. Это капканы, они располагаются на небольшом рас-стоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По команде ве-дущего (хлопку, слову и т. д.) капканы «захлопываются», то есть, ребята, образующие капканы, опускают руки. Те играю-щие, которые попались в капканы, образуют пары и сами стано-вятся «капканами». Победителем оказывается тот, кто не попа-дёт ни в один из капканов.

«Водяной»

Водящий стоит в кругу с закрытыми глазами. Играющие идут по кругу со словами:

«Водяной, водяной,

Что сидишь ты под водой,

Выгляни на чуточку,
На одну минуточку
1, 2, 3».

Круг останавливается. «Водяной» указывает рукой на одного игрока и подходит к нему, не раскрывая глаз. Его задача – определить, кто перед ним. «Водяной» может трогать стоящего перед ним игрока, но глаза открывать нельзя. Если водящий угадал, они меняются ролями, и теперь тот, чьё имя было названо, становится водящим.

«Белки на дереве»

Все играющие – «белки», они должны стоять около дерева и держаться за него. Между деревьями бегает «собака» – водящий. «Белки» перебегают от дерева к дереву, а «собака» должна поймать кого-нибудь или другой вариант: «собака» должна занять место одной «белки».

«Мигалки»

Все игроки стоят парами по кругу, один игрок за спиной у другого. Руки у всех опущены. На линии круга стоит и водящий. У него за спиной нет партнёра. Он должен посмотреть в глаза одного из стоящих в кругу игроков и подмигнуть ему. Тот, кому подмигнули, бежит со своего места и встает за спиной водящего. Но у него это может не получиться, потому, что игрок, стоящий за ним, может удержать его. Если он успеет сделать это, все остаются на своих местах. Если же игрок успевает убежать, то оставшийся без пары игрок сам становится водящим.

«Салки»

Выбирается один водящий, который должен догонять и осаливать игроков. Осаленный игрок тоже становится водящим, при этом он должен бегать и держаться одной рукой за ту часть тела, за которую его осалили. Победителем становится тот, кого не поймали водящие игроки.

«Поймай хвост дракона».

Играющие становятся в линию, держась за плечи друг друга. Первый участник – «голова», «последний – хвост» дракона. Голова должна дотронуться до него.

«Школа разведчиков»

(Мини-зарничка)

Один из участников – командир (ведущий), остальные «разведчики». Командир перед началом игры даёт команду построиться в линейку и знакомит детей с теми заданиями, которые они должны будут выполнить.

«Парашиютисты» – дети стоят на бревне, приседают, затем поднимают руки вверх, встают и прыгают с бревна.

«Чужой патруль» – чтобы избежать неприятеля все прячутся за деревьями и кустами и бесшумно передвигаются определённое ведущим расстояние.

«Погоня» – разведчики спасаются от неприятеля, превращаются в зайчиков, скачут. За ними гонятся собаки, дети тоже становятся собаками, громко лают, рычат, прогоняют чужих собак.

«ВОЗВРАЩЕНИЕ» – разведчики успешно выполнили задание и возвращаются домой. Сначала они плывут по реке (изображают греблю на лодках), затем летят на самолёте и, выбирая место для посадки, устраиваются на «аэродроме».

«Жмурки с колокольчиком»

Водящему закрывают глаза. Кто-то из участников крутит его на месте. При этом можно произнести скороговорку: – «На чём стоишь?» – «На мосту». – «Что ешь?». – «Колбасу». – «Что пьёшь?». – «Квас». – «Ищи мышей, а не нас».

После этих слов дети разбегаются по комнате. «Жмурка» на ощупь должен отгадать, если кого-нибудь поймают.

«Липучка»

Участники игры бегают по команде взрослого. Двое водящих, держась за руки, пытаются поймать убегающих участников игры. При этом они приговаривают: «Я липучка – приставучка, я хочу тебя поймать!» Каждого пойманного участника «липучки» берут за руку, и он тоже вместе с ними становится водящим. Затем к ним присоединяется четвёртый игрок и т. д.

«Клеевой дождик»

Дети встают друг за другом в шеренгу. Каждый участник держится за плечи впереди стоящего. В таком положении, «змейкой», они преодолевают различные препятствия, выполняют задания ведущего.

Например:

- Прейти через кочку.
- Пройти через бревно.
- Перепрыгнуть через лужу.
- Обогнуть «широкое озеро».

При выполнении заданий дети не должны отцепляться друг от друга.

«Рыбачок и рыбки»

На площадке чертится большой круг. Один из играющих – «рыбачок», находится в центре круга, он приседает на корточки. Остальные играющие – рыбки, обступив круг, хором говорят: «Рыбачок, рыбачок, поймай нас на крючок».

На последнем слове рыбачок вскакивает, выбегает из круга и начинает гоняться за рыбками, которые разбегаются по всей площадке. Пойманный становится рыбачком и идет в центр круга.

«Найди платок»

Все участники встают в круг. Выбирается водящий, он становится в центре круга. Одному из играющих даётся в руки маленький платок. Он его передаёт другому, стоящему рядом, но так, чтобы не заметил водящий. У кого водящий заметит платок, тот и становится водящим.

«КОТ ИДЁТ»

Для игры очерчивается площадка, в углу которой отмечается «дом кота», а по сторонам – «норы мышек». Роль кота играет ведущий. Игра начинается с присказки, которую произносит учитель:

Мышки, мышки, выходите,
Поиграйте, попляшите,
Выходите поскорей,
Спит усатый кот-злодей!

«Мышки» вылезают из «норок», бегают, прыгают, повторяют хором слова:

Тра-та-та, тра-та-та
Нет усатого кота!

Но вот учитель подаёт сигнал: «Кот идёт!» Все мышки должны замереть и не двигаться. «Кот» обходит «мышей» и забирает к себе в дом тех, кто пошевелился. Смелые «мышки» за

спиной кота могут шевелиться, но должны замереть, как только кот повернётся в их сторону. Учитель говорит: «Кот ушёл!» и мышки снова оживают.

«Платочек-летуночек»

Выбирается водящий, он считает: 1, 2, 3! – все участвующие в игре разбегаются в разные стороны. У одного из них в руке платочек, завязанный узелком. Водящий старается догнать игрока, у которого в руках находится платок и запятнать его. Играющие на бегу могут перебрасывать платок друг другу. Если платок упадёт на землю, то игра прекращается. Она продолжается вновь, как только платочек поднимут с земли.

«Айсберги»

Ведущий рисует на асфальте три круга разной величины (большой, средний, маленький) или раскладывает на полу ватманы, чтобы в них могли поместиться все участники игры. Все игроки свободно и хаотично движутся по площадке. По команде ведущего «Айсберги» все должны поместиться на выделенном пространстве. Кто заступает на край, тот выбывает из игры. Во время продолжения игры доступная площадь постепенно сокращается, в конце остаётся самый маленький круг.

Цвета

Игроки становятся в круг. Ведущий командует: «Коснитесь жёлтого, раз, два, три!» Игроки как можно быстрее стараются взяться за вещь (предмет, часть тела) остальных участников в круге. Кто не успел – выбывает из игры. Ведущий снова повторяет команду, но уже с новым цветом. Побеждает оставшийся последним.

Космонавты

По краям площадки чертят 6–8 треугольников – «ракетодромов». Внутри каждого из них рисуют круги – «ракеты», но обязательно на несколько кругов меньше, чем играющих. Все участники встают в круг в центре площадки. По команде ведущего идут по кругу, взявшись за руки, говоря слова: «Ждут нас быстрые ракеты для прогулок по планетам. На какую захотим, на такую полетим! Но в игре один секрет: опоздавшим места нет!» После этого все бегут к «ракетодрому» и занимают места в «ракетах». Кто не успел занять место – выбывает из игры.

«Поймай воробышка»

Дети становятся в круг, выбирают «воробья», «кошку». «Воробей» в кругу, «кошка» – за кругом. Она пытается вбежать в круг, поймать «воробья». Дети не пускают.

«Займи домик»

Дети разбиваются на пары, берутся за руки – это домики. Группа детей – птички, их больше, чем домиков. Птички летают. «Закапал дождик», птички занимают домики. Кому не хватило домика, выбывают из игры, а потом меняются с детьми-«домиками».

Сантики

Играющие стоят в кругу. Водящий на несколько секунд отходит от круга на небольшое расстояние... За это время играющие выбирают, кто будет «показывающим». Этот игрок должен будет показывать разные движения (хлопки в ладоши, поглаживание по голове, притоптывание ног и т. д.) Все остальные играющие должны тут же повторять его движения. После того, как показывающий выбран, водящего приглашают в центр круга. В его задачу входит определить, кто показывает все движения. Движения начинаются с обыкновенных хлопков. При этом, на протяжении всей игры хором произносятся слова «Сан-тики-фантики-лим-по-по». В незаметный для водящего момент показывающий демонстрирует новое движение. Все должны мгновенно его перенять, чтобы не дать возможности водящему догадаться, кто ими руководит. У водящего может быть несколько попыток для угадывания. Если одна из попыток удалась, то показывающий становится водящим.

Заколдованный замок

Играют 2 команды. 1 должна расколдовать «замок», а 2 – помешать им в этом. «Замок» может служить дерево или стена. Около «замка» находятся главные ворота – дворе ребят из 2-й команды с завязанными глазами. Вообще у всех игроков этой команды глаза должны быть завязаны. Они произвольно, так, как им хочется, располагаются на игровой площадке. Игроки, которые должны расколдовать «замок» по команде ведущего начинают бесшумно двигаться к лавным воротам. И задачи – незаметно дойти до ворот, пройти сквозь них и дотронуться до «замка». При этом игра считается оконченной. Но задача 2-й

команды с завязанными глазами осалить тех, кто движется к «замку». Те, кого осалят, выбывают из игры. По окончании игры ребята меняются ролями. Оговорить условие: будут ли ребята из 2-й команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке.

Берег и река

На внимание. На земле чертятся 2 линии на расстоянии 1 м. Между этими линиями «река», а по краям – «берег». Все стоят на «берегах». Ведущий подает команду: «РЕКА», и все прыгают в «реку». По команде «БЕРЕГ», все выпрыгивают на «берег».

Ехал царь по лесу

Ехал царь по лесу, по лесу, по лесу Нашел себе принцессу – 3 р. Давай с тобой попрыгаем – 3. И ножками подрыгаем – 3. Мы ручками похлопаем – 3. И ножками потопаем – 3. Давай с тобой покружимся – 3. Ну, а потом подружимся – 3.

Капканчики

Четыре играющих встают парами, взявшись за обе руки и подняв их вверх. Это капканы, они располагаются на незначительном расстоянии друг от друга. Все остальные берутся за руки, образуя цепочку. Они должны двигаться через капканы. По хлопку ведущего капканы «захлопываются», т. е. капканы опускают руки. Те, кто попался в капан, образуют пары и тоже становятся капканами.

Рассчитать на 1-й и 2-й. Первые номера встают в круг, поднимают руки и говорят:

Золотые ворота

Пропускают не всегда

Первый раз – прощается

Второй раз – запрещается

А на третий раз – не пропустим вас.

Остальные бегают цепочкой под руками по кругу (круг может двигаться).

Невод

Двое или трое играющих берутся за руки, образуя «невод». Их задача – поймать как можно больше «плавающих рыб». Если «рыбку» поймали, то она присоединяется к водящим и становится частью «невода».

Горелки

Играют на лужайке, летней площадке не менее 20–30 м 15–25 человек. Участники, разделившись на пары, берутся за руки. Пары становятся друг за другом вереницей. Впереди в 3–5 м от первой пары стоит водящий. Все говорят хором:

Гори, гори ясно.

Чтобы не погасло.

Глянь на небо:

Птички летят,

Колокольчики звенят...

Водящий стоит спиной к играющим. Начиная со слов «глянь на небо», он смотрит вверх. В это время последняя пара разъединяет руки и идет вперед. Почти поравнявшись с «горельщиком», ждут слова «звенят» и бросаются бежать вперед мимо водящего. Он гонится за любым из них и старается поймать, коснувшись рукой, прежде, чем они снова возьмутся за руки. Кого «горельщик» поймает, с тем и становится парой впереди вереницы. Водит оставшийся. Если «горельщик» никого не поймал, он снова «горит» – ловит следующую пару.

«Горельщик» не имеет права оглядываться и подсматривать. В противном случае приготовившаяся бежать пара может поменяться очередью с другой. Никто не должен начинать бег прежде, чем прозвучит слово «звенят».

«Горельщик» может ловить бегущих только до тех пор, как они возьмутся за руки.

Земля, вода, воздух, огонь

Для этой народной армянской игры понадобится мяч. Все становятся в круг, в середине – ведущий. Он бросает мяч кому-нибудь из играющих, произнося при этом одно из четырех слов: «земля», «вода», «воздух», «огонь». Если ведущий сказал «земля», тот, кто поймал мяч, должен быстро назвать какое-либо домашнее или дикое животное; на слово «вода» играющий отвечает названием какой-либо рыбы; на слово «воздух» – названием птицы. При слове «огонь» все должны несколько раз быстро перевернуться кругом, взмахивая руками. Затем мяч возвращается ведущему. Те, кому не удастся правильно отреагировать на слова ведущего, выходят из игры.

Атомы и молекулы

Все играющие беспорядочно передвигаются по игровой площадке, в этот момент они все являются «атомами». В молекуле м. б. и 2, и 3, и 5 атомов. Играющим по команде ведущего нужно будет создать «молекулу», т. е. схватиться друг за друга. Если ведущий говорит: «Реакция идет по три», то сцепляются 3 игрока и т. д. Сигналом к тому, чтобы молекулы вновь распались на отдельные атомы, служат команды ведущего: «Реакция окончена». Сигналом для возвращения в игру временно выбывших игроков служит команда «Реакция идет по одному».

Вызов

На двух противоположных сторонах площадки чертят линии «городов», делят играющих на две команды и выбирают капитанов. Каждая команда выстраивается шеренгой за линией своего города лицом к середине площадки. Капитан команды, начинающий игру, посылает любого игрока в город другой команды. Ее участники вытягивают вперед правые руки, согнутые в локтях, ладонями вверх. Посланный игрок последовательно три раза касается ладони одного или ладоней двух-трех игроков, произнося: «Раз, два, три!» после третьего касания он бежит назад к своему городу, а тот, кого он коснулся в третий раз, бросается следом, стараясь поймать (осалить) вызвавшего. Если он поймает, вызвавший идет в плен и становится в затылок за ним. Если не поймает, сам идет в плен.

Затем капитан другой команды посылает своего игрока на вызов. Посланный игрок должен вызвать такого противника, который слабее или равен по скорости бега. Если он сильный бегун, то может выручить взятого в плен игрока своей команды. Для этого он вызывает игрока, за которым стоит пленник. Если вызванный не догонит его, то идет в плен, и его пленник тоже возвращается в свою команду. Если же вызванный догонит противника, то у него будет уже два пленника. Выигрывает команда, в которой будет больше пленных. Обычно капитан тоже участвует в игре, и, если он попадет в плен, его заменяет другой игрок. Капитана стараются выручить во что бы то ни стало.

Салки на одной ноге

Назначается водящий – салка, все остальные свободно размещаются на площадке. Салка, прыгая на одной ноге, стара-

ется догнать и осалить игроков, а те тоже прыгая на одной ноге, увертываются. Если салка догнал и коснулся игрока, они меняются ролями. Время от времени можно менять ногу, на которой прыгаешь, но переходить на бег запрещено.

Волк во рву

Посредине игровой площадки чертят ров две параллельные линии шириной 50–60 см. Во рву находятся два водящих волки. Остальные играющие козочки находятся на одной стороне рва. По сигналу ведущего козочки стараются переправиться через ров, чтобы попасть на другую сторону площадки на пастбище. Волки могут ловить коз, только находясь во рву (в тот момент, когда козы прыгают или когда они находятся рядом со рвом). Коза, прибежавшая ко рву, но побоявшаяся волка и не прыгнувшая в течение трех секунд, считается пойманной. Осаленные отходят в сторону, их считают, и они снова включаются в игру. Каждый раз ведущий дает сигнал для начала выхода коз на пастбище. После двух-трех раз перебежек выбираются новые волки, и игра повторяется. Выигрывают козы, ни разу не пойманные, и волки, поймавшие наибольшее число коз.

Удочка

Играющие встают в круг. В середине его водящий с веревкой, на конце которой привязан мешочек с песком. По команде ведущего водящий начинает кружить веревку с мешочком над землей так, чтобы мешочек постоянно касался земли. Играющие перепрыгивают через веревку, когда она подходит к ногам, стараясь не задеть. Задевший становится водящим.

Стой

Игроки образуют круг и рассчитываются по порядку. Один становится водящим. Он берет маленький мяч и выходит на середину. Водящий сильно ударяет мячом о землю и называет чей-либо номер. Вызванный бежит за мячом, а остальные разбегаются по площадке. Как только вызванный схватит мяч, он кричит: «Стой!», и все должны мгновенно остановиться. Тогда игрок с мячом бросает его в ближайшего к нему, но тот может увертываться, не сходя с места. Если бросающий промахнется, то должен бежать за мячом, а в это время остальные могут перебежать подальше. Взяв мяч, водящий снова кричит «Стой!» – и старается кого-либо осалить. Осаленный становится

новым водящим, играющие окружают его, и игра начинается сначала.

Вариант. Водящий не ударяет мячом об землю, а бросает мяч возможно выше и называет номер какого-либо игрока, тот ловит, и если поймал, то сразу же может бросать вверх, называя другой номер. Если вызванный не поймает мяч и он упадет на землю, нужно его быстро подобрать и далее поступать так, как указывалось выше: салить ближайшего и т. д.

Вышибалы

Водящий с мячом (волейбольным) – вышибала, остальные произвольно размещаются на площадке. По сигналу вышибала начинает бросать мячом в играющих, которые стараются увернуться или убежать подальше. Вышибала тоже может бегать по площадке, и его задача – запятнать мячом как можно больше игроков. Когда это удастся, он считает вслух: «Раз, два, три...» и т. д. Игроки могут ловить брошенный в них мяч и, когда им это удастся, становятся вышибалами. Когда высоко летящий мяч попадает в голову игрока, он не выбывает из игры. Иногда даже приходится отбить головой мяч, если вовремя не удастся от него увернуться. Побеждает игрок, осаливший мячом большее число участвующих школьников.

Не дай водящему

Один из играющих – водящий – находится внутри круга, а все остальные – вне, стоящие вне круга перебрасывают во всех направлениях мяч, а водящий старается до него дотронуться. Бросать нужно не выше головы, можно катать мяч по полу. Если водящему удастся мяча, он входит в круг, а водящим становится тот, при броске которого был осален мяч. Вариант. В игру вводят два мяча и в кругу находятся двое водящих.

Защитник

Играющие становятся в круг. В центр его кладется мяч или становится три булавы. Около положенного предмета стоит защитник. Играющие, перекидывая мяч друг другу, стараются отвлечь защитника в сторону и затем быстрым броском попасть в находящийся в центре круга предмет. Защитник старается отбить мяч. Играющий, которому удастся попасть в цель, становится защитником.

Снайпер

Играют на волейбольной площадке (или чертят квадраты примерно такого же размера). Играющие разделяются на две команды, в каждой назначается капитан. Команды становятся в квадраты, капитаны за лицевыми линиями площадки, на противоположных сторонах, т. е. так чтобы между капитаном и командой находилась команда противника. Играют волейбольным мячом.

Вначале между капитаном и игроками его команды, которым по жребию досталось право начать игру, проводится два раза переброска мяча: капитан бросает мяч в поле, ему его возвращают. Это делается для того, чтобы игроки другой команды имели время занять удобные места на площадке.

Третьим броском можно начать пятнать. Игрок, задетый мячом, который в него бросили, должен покинуть поле и перейти к своему капитану. Попадание не зачитывается, если мяч попал в голову. При ловле или любом другом попадании в игрока отскочивший или уроненный мяч может быть поднят. Но если он выкатился за пределы площадки на сторону противника, команда теряет его.

Когда в команде все игроки выбиты с поля, на поле выходит капитан (он может выйти на поле в любое время, но только если его команда владеет мячом). На место капитана на лицевую линию поля становится один из выбитых или находившихся в поле игрок. При выходе на площадку капитана снова делается два раза переброска, а с третьего раза уже можно пятнать. Выигрывает игру команда, выбившая с поля всех игроков противника (включая вышедшего на поле капитана).

Вариант. Игра начинается с того, что ведущий подбрасывает мяч, и игроки, подпрыгнув, стараются рукой отбить в сторону своей команды; осаленный игрок идет за лицевую линию команды противников и остается там до тех пор, пока свои игроки не перебросят мяч ему в руки, после этого он возвращается в свою команду и наравне с другими; играют на время и результат определяют по тому, кто больше имеет пленных.

Четыре мяча

Две команды располагаются на волейбольной площадке с разных сторон сетки. Каждая имеет по два волейбольных мяча.

По сигналу руководителя игроки бросают мячи из разных углов (от задних линий) площадки на сторону противника. Задача состоит в том, чтобы поймать или поднять и как можно скорее перебросить эти мячи на сторону противника. Команда проигрывает очко, если на ее стороне оказывается три мяча. Она проигрывает очко и в том случае, когда брошенный мяч пройдет под сеткой или приземлится за пределами площадки. Игра состоит из двух-трех партий по 10 очков. После каждого разыгранного очка мячи вводятся в игру новыми парами играющих. В ходе игры все перемещаются на площадке по часовой стрелке (как в волейболе).

Обгони мяч

Играющие становятся в круг на расстоянии вытянутых рук. За круг выходит водящий. Через пять-шесть человек от того места, где он находится, одному из играющих дается волейбольный мяч. После сигнала водящего стоящие в кругу начинают быстро передавать друг другу мяч по кругу, а водящий бежит в том же направлении. Он старается, обжав круг, стать на свое место раньше, чем мяч, обойдя круг, вернется в начальный круг. Если водящему удастся обогнать мяч, а тот становится водящим. Мяч не разрешено перебрасывать друг другу, его можно только передавать из рук в руки.

Круговая погоня

Разбившись на две команды, игроки образуют два круга. Каждый игрок, стоящий во внутреннем круге, запоминает стоящего впереди его игрока противоположной команды. Затем по сигналу ведущего игроки, стоящие в кругах, начинают двигаться приставными шагами в разные стороны. По второму сигналу игроки внешнего круга разбегаются, а игроки внутреннего круга их преследуют. Преследовать надо только впереди стоящего игрока. Ведущий считает до тридцати, потом говорит: «Стой!» – и подсчитывает осаленных. Затем команды меняются ролями.

Один в круге

Старинная, но до сих пор очень популярная игра венгерских школьников. Пятнадцать-двадцать играющих становятся в круг и перебрасывают друг другу маленький мяч. Если кто-нибудь уронит мяч, то он выходит в середину круга. Стоящие в кругу продолжают перебрасывать мяч, следя, чтобы стоящий в центре его не перехватил, а затем бросают в стоящего посере-

дине, стараясь в него попасть. Если попадут, то отскочивший мяч ловят и снова бросают. Но если стоящий в середине перехватит мяч, он бросает в кого-нибудь из стоящих в кругу, и если попадет, то меняется с ним местами. Игра ведется в быстром темпе и очень эмоциональна.

Круговой обстрел

Чертят круг диаметром 8–10 метров. В него входят десять игроков – по пять от каждой команды. Еще столько же игроков становится с внешней стороны круга, причем от каждой команды через одного. Чтобы обозначить их зону, от круга чертят линии в виде лучей. Командам дают поясные повязки разного цвета. По жребию мяч передается из команд. Каждый игрок может перебрасывать его партнеру, находящемуся в кругу или вне его. Улучив благоприятный момент, стоящий за кругом старается попасть мячом в игрока противоположной команды, находящегося в кругу. Тот старается увернуться или поймать мяч (в последнем случае он передает мяч партнерам, а сам остается в кругу, продолжая играть). Если мяч попал в игрока и, отскочив, упал на землю, игрок выбывает – покидает площадку. Касание мячом после отскока от земли или от другого игрока не считается осаливанием. Еще одно правило находящиеся вне круга не имеют права в борьбе за мяч пересекать разграничительные линии с соседями из другой команды или вырывать мяч из рук. При нарушении этого правила мяч передается другой команде. Проводится две партии, и победа присуждается той команде, которая быстрее выбила всех противников.

Скакалка-подсекалка

Один из игроков берет скакалку за один конец и, выйдя в середину площадки, вращает ее горизонтально, перехватывая за спиной из одной руки в другую. Остальные участники сидят в кругу, опираясь руками сзади, и, когда скакалка проходит у них под ногами, поднимают их вверх. Тот, кого скакалка подсекала, выходит из игры.

Вариант. Играющие находятся в упоре лежа на руках, с опорой на колени. Толчком рук они поднимают тело от пола, пропуская скакалку под руками.

Тяни в круг

На земле чертят два concentрических круга – один в другом – диаметром 1 и 2 м. Все играющие окружают большой круг и крепко берутся за руки. По сигналу ведущего все начинают двигаться по кругу вправо или влево, не отпуская соединенных рук. По второму сигналу все останавливаются и стараются втянуть за руки своих соседей в круг. Играющие, спасаясь стремятся или перепрыгнуть большой круг, чтобы попасть в малый, где разрешено находиться, или перешагнуть, но так, чтобы не разъединить руки. Попавший в большой круг снова берутся за руки. Игроки, разъединившие руки во время перетягивания, выходят из игры оба. Когда оставшиеся игроки не смогут окружить большой круг, они встают вокруг малого круга и втягивают друг друга в него. В этом случае спастись от втягивания некуда.

Бой петухов

На земле чертят круг диаметром 3–4 м. Играющие делятся на две команды и выстраиваются в две шеренги около круга одна против другой. В каждой команде выбирают капитана. Капитаны посылают по одному игроку – петуху – в круг. Каждый из них встает на одну ногу, другую подгибает, руки кладет за спину. По сигналу ведущего петухи, прыгая на одной ноге, начинают выталкивать плечом друг друга из круга или стремятся заставить своего противника встать на обе ноги. Победитель выигрывает очко для своей команды. Затем в середину круга идет следующая пара петухов и т. д. Игра продолжается до тех пор, пока все не побывают в роли петухов. Выигрывает команда, игроки которой одержали больше побед. Если во время выталкивания оба игрока выйдут из круга, победа никому не присуждается.

Вытолкни из круга

На площадке чертятся четыре-шесть кругов диаметром по 3 м. Все играющие делятся на две равные команды и выстраиваются в шеренгу на противоположных сторонах площадки лицом одна к другой. В каждой команде выбирается капитан. Капитаны посылают по одному игроку в каждый круг. Пары, находящиеся в кругах, получают по гимнастической палке. Оба игрока держат палку в руках, прижимая один ее конец локтем. По сигналу игроки, нажимая на палку, стараются вытолкнуть друг друга из круга. Победитель получает выигрышное очко. Затем в круги становят-

ся новые пары. Команда-победительница определяется по сумме полученных очков. Проигравшим объявляется заступивший хотя бы одной ногой за черту круга. Если из круга выйдут одновременно оба игрока, очко никому не присуждается. Время соревнования пар можно ограничивать 1–2 мин.

Потяг (белорусская игра)

Участники игры выстраиваются на центральной линии (крайние). Игроки разных команд стоят через одного и обращены лицом в разные стороны. По сигналу играющие берутся под руки, образуя цепь. По второму сигналу начинают толкать и тянуть своих соперников по команде, стараясь завести за крайнюю линию. Таким образом проводится несколько попыток, по результатам которых выявляется команда-победительница.

Салки с футбольным мячом

Шесть семь играющих становятся на поле в произвольном порядке, один из них салка. По сигналу салка старается догнать и осалить кого-либо, но другие игроки ударами ноги передают ему мяч, а салить имеющего мяч нельзя. Тогда салка переключается на поимку другого игрока, но и ему передают мяч. От салки требуется много ловкости и быстроты, чтобы улучшить подходящий момент и осалить не успевшего перехватить мяч. Если салка коснулся мяча или завладел им, его сменяет тот, кто сделал неточную передачу. Выигрывает тот, кто ни разу не был водящим салкой или водил меньшее число раз (первый салка не учитывается).

Футбол раков

Это развлекательная игра, дающая, однако, значительную физическую нагрузку. Ее проводят на баскетбольной или волейбольной площадке. «Раки» либо сидят, либо передвигаются по площадке в положении упора лежа сзади, не выходя за ее пределы. По сигналу водящий, стоящий на лицевой линии, ударом мяча старается попасть в одного из раков. Последние могут защищаться от попадания мячом, выставляя ноги навстречу мячу или передвигаясь в указанном положении. Если водящий попал мячом в туловище или руки игрока, он меняется с ним местами. Если же водящий промахнулся или попал игроку в ноги. Раки, получив мяч в свое распоряжение, начинают передавать его друг другу ногами, передвигаясь в соответствующей позе по площадке. Когда водящему удастся отобрать мяч у раков, он

снова метает его в раков с того места, где перехватил. Игра длится около 10 минут. Выигрывают или бывшие ни разу водящими или меньше число раз.

Передвигайся быстро

В лесу ведущий ставит задачу играющим: передвигаться за ним скрытно, находясь на расстоянии 30–40 м. Когда играющие займет места на указанном расстоянии, ведущий идет вперед, но время от времени останавливается, оборачивается и старается заметить кого-либо из играющих. Замеченный и названный правильно по фамилии пристраивается к нему. Так делается до тех пор, пока не останется один не замеченный, он будет победителем (при условии, что соблюдал указанную дистанцию).

Маскируйся быстро

Ведущий считает до двадцати, закрыв глаза. За это время играющие должны разбежаться в разные стороны и быстро спрятаться. Закончив счет, ведущий дает свисток (говорит: «Начинаю искать!») и, открыв глаза, осматривает все кругом, не сходя с места. Всех обнаруженных он называет по фамилиям. Выигрывает тот, кто будет обнаружен последним.

Игра с медведем

Играющие становятся в круг. Посередине на скамеечке сидят медведь и его страж. Оба держат в руках концы полуметровой веревки (на концах делают узлы, чтобы было легче держать). Стоящие кругом осторожно пододвигаются к медведю, стараясь его коснуться. Но и медведь, и его страж могут схватить игрока. Если это удастся, то схваченный становится медведем, а медведь стражем. Но схватить играющего нелегко, так как движениям медведя и стража мешает веревка, которую они не имеют права выпускать из рук.

Лабиринт

Дети встают в несколько шеренг. 2 водящих (заяц, волк). Дети стоят на расстоянии вытянутой руки (боковые не поднимают руки). Заяц бежит по лабиринту не пробегая под руками. По команде воспитателя «направо» дети поворачиваются и заяц уже бежит по другому лабиринту. Волк догоняет зайца, если догонит – меняются.

Хохотунья

Играет любое количество участников. Все участники игры, если это свободная площадка, образуют большой круг. В центре – водящий с платочком в руках. Он кидает платочек вверх, пока он летит до земли все громко смеются, платочек на земле – все утихают. Только платочек коснулся земли, вот здесь-то и начинается смех, и с самых смешливых берем фант – это песня, стих и т. д.

Заяц без логова

Дети стоят парами лицом друг к другу, подняв сцепленные руки вверх. Это «домики» или «логово зайца». Выбираются двое водящих – «заяц» и «охотник». Заяц должен убежать от охотника, при этом он может спрятаться в домик, т. е. встать между играющими. Тот, к кому он встал спиной, становится «зайцем» и убегает от охотника. Если охотник осалит зайца, то они меняются ролями.

Зоопарк

Все садятся в круг так, чтобы один стул был свободным. В центре круга стоит водящий. Каждый участник, сидящий в кругу, называет себя каким-нибудь животным. Участник, сидящий слева от свободного стула, хлопает правой рукой по нему и называет какое-нибудь животное. Тот, кто услышал название животного, выбранного им, должен занять свободный стул. Участник, справа от которого освободился стул, должен хлопнуть по нему и назвать другое животное. Задача водящего – успеть занять стул до хлопка. Тот, кто не успел хлопнуть, становится водящим.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Большая книга детского досуга / Т. Б. Анисимова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 160 с. – (Мир вашего ребенка).
2. Должиков, И. И. Физкультурно-оздоровительные и спортивно-массовые мероприятия в детском лагере / И. И. Должиков. – М. : Айрис-пресс, 2005. – 176 с. – (Методика).
3. Здравствуй, лето! Мероприятия в детском загородном лагере / С. В. Титов. – Волгоград : Учитель, 2004. – 132 с.
4. Кулешова, Н. В. Сценарии праздников, конкурсов, дискотек / Н. В. Кулешова. – М., 2003.
5. Лето, ах, лето! Праздники, развлечения, конкурсы при организации досуга в детских оздоровительных центрах / Н. В. Елжова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2004. – 224 с.
6. Мы играем в детектив: Праздники, концерты, затеи, сюжеты, конкурсы, истории, викторины, шифровки / В. Н. Торгашов. – М. : Педагогическое общество России, 2004. – 128 с.
7. Настольная книга вожатого в детском оздоровительном лагере / Т. В. Титкова. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2003. – 320 с.
8. Что делать с детьми в загородном лагере / С. П. Афанасьев, С. В. Коморин, А. И. Тимонин. – М. : Новая школа, 1994. (М. : МЦ «Вариант», 2002. – 224 с.)
9. Шубина, И. Б. Организация досуга и шоу программ / И. Б. Шубина. – М., 2003. – 352 с.
10. http://www.avtotut.ru/http://www.4stupeni.ru/konspekt_pdd.
11. <http://www.edu-ago.ru/experience/77-didakticheskie-igry-po-pravilam-dorozhnogo.html>.
12. www.proshkolu.ru/gofile/383420-a186740/.
13. <http://www.equipme.ru/info/86.html>.

Научное издание

В помощь водителю II

Верстка: Майданова Т.В.

Уральский государственный педагогический университет.
620017 Екатеринбург, пр-т Космонавтов, 26.
E-mail: uspu@uspu.me